HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JAARGANG 2 DECEMBER 1994

POWER UNLIMITED

f. 5,95 inclusief Bitwars BF 115

PC * CD-ROM * SEGA * NINTENDO * CD-i



8 710294 246948

LUDI GAMES EN bart smi

STREET RAC
SUPER NINTE



- Acht wegpiraten in tè gekke wagens
- Ieder met unieke aanvalsstrategieën en vechttechnieken
- 4 verschillende circuits in 8 fantastische decors
- Origineel : o.a. een 'rumble'-optie (je tegenstanders uit een ring duwen), een 'voetbal'-optie en een 'replay'-optie
- Te spelen met z'n vieren tegelijk op een in vieren gedeeld scherm !

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ Ubi Soft ENTERTAINMENT vivid image

PRESENTEREN

ER™ VOOR

NDO

SNEL, DYNAMISCH EN ZÉÉR HUMORISTISCH;

DAT IS STREET RACER.

SUPER FUN GEGARANDEERD!





Power Unlimited

Dit nummer





MEGADRIVE 32X 24

Vanaf 24 november ligt de Sega 32X in de winkel. Adam bracht een bezoekje aan het Sega hoofdkwartier in Huizen en speelde Starwars Arcade, Doom en Virtua Racing DeLuxe. Hebbe, hebbe, hebbe was het enige dat hij uit kon brengen.

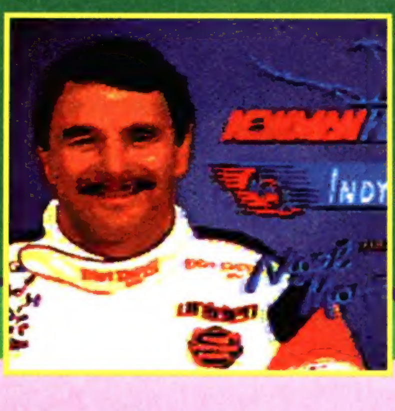


ENQUETE 27

Wie is je favoriete PU-redacteur? Wat is het mooiste spel van 1994? Wat is het beste spelsysteem aller tijden? Wat voor rapportcijfer zou je de PU geven? Wie vind je de eikel van het jaar? Deze en nog veel meer vragen kun je beantwoorden als je meedoet aan de grote Power Unlimited enquête. Eindelijk wordt je mening gehoord. Stuur de enquête ingevuld naar ons terug en je maakt bovendien kans op een Sega MegaDrive met 32X uitbreiding!

NIGEL MANSELL 34

Twee racespellen van topcoureur Nigel Mansell. De besnorde Brit rijdt rond in een IndyCar en een Formule 1 bolide. Nigel zelf zegt 't allebei even leuk te vinden maar (Fast) Ed heeft toch een lichte voorkeur.



SYSTEM SHOCK 36

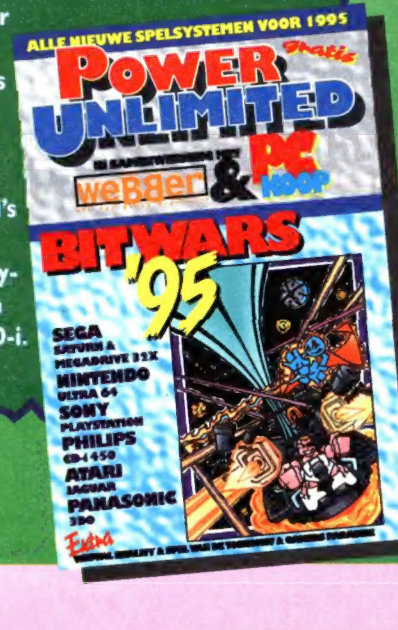
Eindelijk een Doom rip-off die op bepaalde onderdelen beter is dan het origineel! Veeleisender wat betreft de benodigde hardware en iets lastiger te besturen maar met veel gevarieerdere gameplay en een intrigerende plot-ontwikkeling. Uitgekeken op Doom 1 of zelfs al deel 2? Dan is het hoog tijd om System Shock aan te schaffen!

BLACKTHORNE 48

Kyle Blackthorne is zo'n commando van het type waar je niet mee fokt. Breed, groot, nors en zwaar bewapend. Whar'orks, Grag'ohrs en Eekers maken hem het leven zuur maar Kyle vecht zich een weg door het onderaardse om het vreedzame Androthi volk te bevrijden. Een klasse platformspel met prachtige animaties en intensieve vechtscènes. Ga met de lift de mijn in en neem het op tegen de duivelse heerser Sarlac!

Bitwars '95

Voor iedereen die de ontwikkelingen in de games-wereld op de voet wil blijven volgen, heeft Power Unlimited een overzicht gemaakt van de belangrijkste nieuwe systemen en de toekomstverwachtingen op games- en consolegebied. Aan bod komen onder andere: Nintendo's Ultra 64, Sega's Saturn en 32X, Atari's Jaguar, Sony's PlayStation en Philips' CD-i.



Spellen

Commentaar, kritiek, adviezen, voorstellen? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten in verband met ruimtegebrek. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

YO!



Amiga Aficionado's (1)

Ik wil protesteren tegen de reactie die jullie gaven op de brief 'Amiga amigo' uit de Power Unlimited van oktober. Vinden jullie het nou ook niet wat te ver gaan om de Amiga-computer tot museumstuk te veroordelen? Het klopt dat Commodore International aan de grond zit, maar er zijn nog een drietal vestigingen - waaronder Commodore UK - operationeel. Verder is er ook niet bepaald een gebrek aan software. Naast de duizenden bestaande titels komen deze maanden grote titels (zoals UFO - Enemy Unknown en Theme Park) op de markt. Genoeg redenen om de Amiga-wereld in de gaten te houden, zou ik zo zeggen.

Lukas Mariman, Berchem, België

Amiga Aficionado's (2)

In het oktober-nummer zeggen jullie het volgende: 'De Amiga wordt niet meer verkocht en hoort nu in een museum, want Commodore heeft het loodje gelegd.' Deze stelling is onjuist. De Amiga 600, 1200, 4000 en CD32 zijn nog steeds te koop, maar dankzij de negatieve berichten over Commodore loopt de verkoop sterk terug. Commodore U.S. is wel failliet, maar Commodore U.K. (samen met diverse Europese buitenposten, zoals Duitsland, Italië en Denemarken) vechten door voor hun bestaan. Vooral de CD32 verdient meer aandacht omdat het de meest geavanceerde spelcomputer is die op dit moment op de markt is. In het museum hoort de Amiga zeker nog niet thuis. Hij is nog lang niet verouderd en qua ontwikkeling is er nog veel mogelijk, zoals een Amiga 64-bit gamesconsole (die al in de planning zit).

P. Bronts, Eindhoven.



Tekening: Michel Buis, Enkhuizen

Amiga Aficionado's (3)

Als Games-blad horen jullie de situatie van Commodore te weten en geen wazige antwoorden te schrijven zoals 'hoort in het museum....' Commodore zoals we het kennen, is niet meer. Vanaf heden heet het bedrijf Amiga International. Vergis je niet in het aantal Amiga-gebruikers hier in Europa, de bladen hebben een oplage waar jullie alleen maar van kunnen dromen! Ik weet dat jullie dat antwoord waarschijnlijk alleen maar hebben geplaatst om wat opschudding te veroorzaken, dat is dus ook aardig gelukt!

Charlo Cobben, Raamsdonk

Amiga Aficionado's (4)

**Een groot distributiecentrum van Commodore is in vrijwillige liquidatie gegaan, dat betekent dat die afdeling van Commodore overgenomen wordt door een ander bedrijf, maar wel volgens de regels die Commodore tijdens het afsluiten van de overname heeft vastgesteld. In die regels staat dat de 16-bit, 32-bit en de nieuwe 'superrisc-technologie' (nog niet uit) gebruikt mag worden voor iets anders. Ook staat er in dat de produktie van de Amiga moet worden voortgezet.
Er zijn geruchten dat Commodore een nieuwe generatie risc Amiga's uit gaat brengen die voor net zoveel opschudding zal zorgen als de eerste Amiga's met hun 4096 kleuren. Dit zal eind 1994 gebeuren. Nog even over dat museum-geintje; er is nog steeds geen computer (behalve alle Amiga's) die kan multitasken zonder vast te lopen!**

M. v.d. Zweerde, Meppel

Amiga Aficionado's (5)

Jullie kunnen zeggen dat er bijna geen nieuwe spellen voor de CD32 uitkomen maar dat is gelul! Ik bewijs het tegendeel en noem er een paar: Bubba 'n Stix (een te gekke, melige platform), Fire Force (een grof oorlogsspel waarbij je strotten moet doorsnijden), Super Putty (leuk op de SNES, nu ook op de CD32), Dennis (een leuk, op Dennis The Menace gebaseerd platformspel), Chuck Rock (kent iedereen wel), Chuck Rock II (wel op de Mega CD en zeker niet op de CD32, huh?), Lamborghini American Challenge (een tof racespel) en Skidmarks (Rock 'n Roll Racing, maar dan veel leuker).

Ruben Baeten, Baarn.

■ *We hebben heel wat losgemaakt met ons commentaar op de strubbelingen bij Commodore. Amiga-fans (ja, ze bestaan nog!) zijn massaal in de pen geklommen en hebben arme Yvonne van het secretariaat bestookt met vele, vele boze brieven. We hebben er vijf uitgepikt en, vooruit, nog geplaatst ook. Of er ooit in Power Unlimited nog besprekingen van CD32-games zullen staan, is uiterst onzeker. Want ondanks alle berichten over overnames en verzelfstandiging, is de CD32 niet meer in Nederland te koop en op (technische) ondersteuning van Commodore hoef je niet meer te rekenen. En Yvonne? Ach, ze is er net een beetje bovenop en op de redactie houden we een inzameling voor een museum-jaarkaart. Je weet wel waarom.*

Post op twee

Nu we het toch over Yvonne hebben, kennelijk nog geschrokken door de enorme stapel Amiga-fanmail, wilde ze in haar jeugdig enthousiasme de hele (!) stapel post van een week optillen en bij Ed op het buro dumpen. Had ze beter niet kunnen doen, want ons Yvonneke ging spontaan door haar rug. Uit medeleven plaatsen we deze keer maar twee pagina's Yo! Post, maar volgende maand zijn we weer terug op oude sterkte!

Cybergames

Yo schizo's! Samurai Showdown op SNES. Yeah, Judge Dredd op cartridge! En jipiejee, Dragon Ball Z III is er al ... in Japan. (Bogus... nog een jaar wachten of zo tot het naar hier overwaait...). Ik kan bijna niet wachten op de preview. Wisten jullie dat er een spel is van Akira? Ik had er nog nooit van gehoord, maar mijn 'contactpersoon' in Cybertown wel, dus....Waar blijft die review?

Steven van den Broeck, Putte.

■ *Sinds kort heeft Power Unlimited een heuse correspondent in Japan die ons regelmatig verrast met hele mooie, maar ook hele onleesbare folders. Dus wie weet stuurt hij ons binnenkort ook de nieuwste (Manga) games. Trouwens, aan de Rotterdamse West Kruiskade bevindt zich Game World. Game World importeert diverse titels rechtstreeks uit Japan. Voor meer informatie kun je bellen naar 010-4369350. De winkel verkoopt onder andere Dragon Ball Z III.*

POST



Tekening: Chi-young So, Driebergen

Vraag van de maand

Hoe komen jullie aan zo'n leipe redactie?

Marcel Zweedijk, Ridderkerk

■ *Omdat we van die leipe lezers hebben. (Of was het nou andersom?)*

Vlaanderen boven!

Waarom de 'beste' Belg in Eindhoven komt voetballen? Om jullie kaaskoppen een beetje moed te geven, met jullie armzalige 'orange'. Als er een konijn op ze afkomt, zijn ze al gevlucht. Net als jullie Wilhelmus, die klinkt als de begintune van een slechte soap-serie. Onze Brabançonne klinkt als een overwinningsmars. En had die vuile, stinkende Röthlingsberger niet zo schijnheilig gedaan bij die fout op 'Joske' Weber, dan had België een extra trofee op de schouw kunnen zetten. De Wereldcup. Om Ceasar te citeren: De Belgen zijn de dappersten der Galliërs.

Dominik Thomas, Lubbeek, België.

■ *Tuurlijk, de scheids heeft het altijd gedaan en België was de gedoodverfde wereldkampioen. De cup, daar kunnen jullie van dromen. Maar humor hebben de Belgen in ieder geval wel. En ehh, is voetbal nou een simpel spelletje of toch echt oorlog?*

Kick Off

In het juni-nummer van Power Unlimited stond een review van Super Kick Off 3 voor de SNES. Leek me een gaaf snel, maar het was nergens te koop. Nu, vier maanden later, ligt het nog steeds niet in de winkel. Weten jullie misschien wanneer deze voetbalkraker nu eindelijk in Nederland uitkomt?

Freek Boersma, Epe.

■ *Natuurlijk hingen we meteen bij het Haarlemse PMR, distributeur van Super Kick Off 3, aan de lijn. PMR verzekerde ons dat het spel vanaf 26 november in de winkels ligt. Dat komt mooi uit, want dan is het toch te koud om buiten te voetballen. Kan je lekker binnen een balletje trappen.*

Klaaabenggg!!

Bij Kevin Kentie uit Tilburg zijn de stoppen doorgeslagen. Speelde hij voor de eerste keer Mortal Kombat II, ziet hij plotseling met grote letters 'Finish Him' op de buis verschijnen. Je raadt het al, Kevin vatte dit advies iets te letterlijk op. Het gevolg? Een tv aan gruzelementen, voet in het gips, 73 jaar geen zakgeld meer en einde Mortal Kombat. Deze ultieme finishing move had echter een groot voordeel; nooit meer Hans Kazan bij de familie Kentie. En dat is ook wat waard.



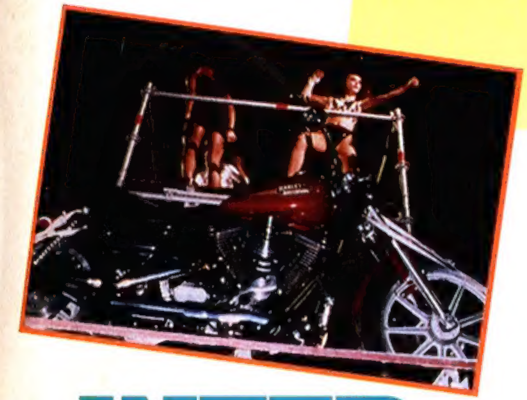
YO! KUNST

Deze maand bij hoge uitzondering maar één tekening in Yo! Kunst. Gewoon omdat-ie zo ontzettend mooi is. Keep up the good work, Richard!



Tekening: Richard Akse, Steenwijk

NIEUW!



INTER-ACTIEF Dansfeest

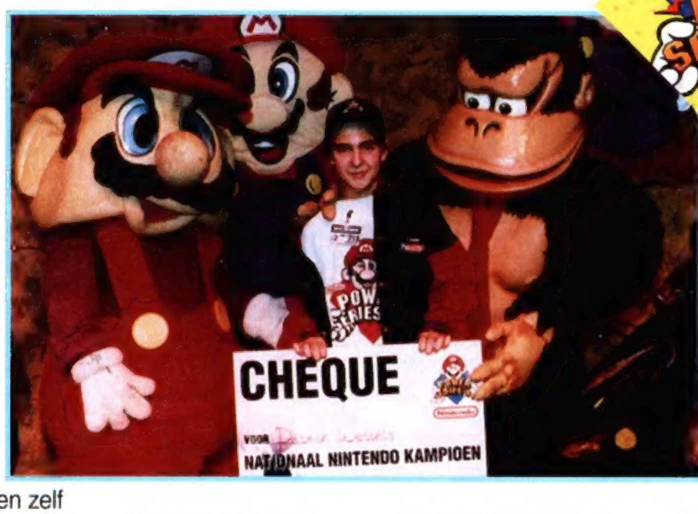
Het mega dansspektakel van Veronica wordt interactief. Op zaterdag 10 december zal, net als in 1993, de Utrechtse Jaarbeurs weer volstromen met dansliefhebbers en feestgangers. De party begint om 20.00 uur (tot, oef, 6.00 uur) en wordt gepresenteerd door Jeroen van Inkel en Adam Curry. Naast enkele internationale dansacts als Capella, Lick en Kristine W. zorgen vermaarde deejays uit Nighttown, Roxy en de iT voor de nodige beats per minuut. Wat is er nou eigenlijk zo interactief aan die Mega Music Dance Experience? Volgens Adam Curry, het technisch brein (ja, ja!) achter het gebeuren, kunnen de feestgangers en de partypoepers thuis via Internet het feest rechtstreeks beïnvloeden. Vraag niet hoe, maar jullie kunnen er via Internet bijvoorbeeld voor zorgen dat een optredende live-act een langere toegift geeft. Diverse camera's zijn op speciale punten in de zaal geïnstalleerd en de beelden kunnen door iedereen worden gestuurd. Ook krijg je interactief inzage in de play-list van de deejays en kun je je wensen aangeven. Verder kun je vanuit de Jaarbeurs een praatje maken met de achterblijvers thuis en zal er ieder kwartier een digitale krant verschijnen met foto's, sfeerimpressies en nieuwsberichtjes. Party on, dudes!



POWER SERIES '95

Nintendo heeft een nieuwe kampioen. Het is de 13-jarige Patrick Wessels uit Rotterdam, die tijdens een daverende finale in de TV-studio van Aalsmeer op 23 oktober de laatst overgebleven finalisten van de Nintendo Power Series '94 wist te verslaan met de spellen Mario Kart, Pac-Attack en Mario World.





Nationaal Nintendo Kampioen Patrick Wessels gaat ons land vertegenwoordigen bij de internationale Power Series in San Diego.

In totaal hebben het afgelopen jaar 20.000 gamers, verdeeld over 200 voorrondes, een poging gedaan de nieuwe kampioen te worden. De ouders van Patrick waren dan ook zo mogelijk nog trotser dan de kersverse kampioen zelf toen presentator Tim Immers, bekend van Goede Tijden, Slechte Tijden en de RTL/Rabo Top 40, na twee finaledagen de einduitslag bekend maakte.

GEEN MEISJES

Bij de dit jaar voor de tweede maal georganiseerde Power Series kregen kandidaten vijf minuten per spel de tijd om een zo hoog mogelijke score te halen. Opmerkelijk hierbij was dat er bij de laatste 32 overgebleven kandidaten geen enkel meisje zat en dat de kampioen van vorig jaar, de 19-jarige Kevin Arsenault, deze keer al in de eerste ronde werd uitgeschakeld. Over dit laatste merkte directeur van Nintendo Nederland Herman Troost op dat geluk een belangrijke factor blijft bij het spelen van de genoemde spelletjes. Hoewel, geluk. Na afloop vertrouwde Patrick ons toe dat hij al speelt sinds z'n achtste, en dat iedere dag wel minstens een uur. Tijdens vakanties en in de weekeinden loopt dit op tot zo'n zes uur spelen per dag. Wellicht iets om rekening mee te houden voor degenen die volgend jaar de eerste prijs willen winnen. Misschien een trainingskamp? Op 19 en 20 november zal kampioen Patrick ons land vertegenwoordigen bij de internationale Power Series, die gehouden wordt in San Diego, Amerika. Wij wensen hem hierbij natuurlijk alle succes van de wereld toe en, voor het geval hij dat nog nodig heeft, ook veel geluk.

NIEUW !

Meer POWER uit batterij



Met de Super Charger kun je ongeveer tien keer langer met een set gewone batterijen doen.

Tot voor kort kon je alleen nikkel cadmium-batterijen opladen en hergebruiken, maar inmiddels zijn ook de normale alkaline batterijen veel langer te gebruiken. Lekker handig en goedkoop voor je Game Boy, Game Gear of walkman. De speciale batterijenoplader die je daarvoor nodig hebt, heet Super Charger en is gemaakt door de firma Buddy L. Het nieuwe apparaat kost ongeveer 129 gulden in de winkel.

Met de Super Charger zijn tegelijkertijd vier batterijen (nikkel cadmium of alkaline) van ieder bekend formaat op te laden tot net iets minder dan de maximale 1,5 volt. Er is maar één voorwaarde, de batterijen mogen niet helemaal leeg zijn. Volgens de leverancier van de Super Charger kun je op deze manier ongeveer tien keer langer met je set batterijen doen. Ook goed voor het milieu.

Voor meer informatie: Otto Simon b.v., telefoon 0546-837777.

HIT THE DIRT

Zo rond begin december moet Powerdrive in de winkels liggen. Deze major U.S. Gold-titel verschijnt voor SNES, MegaDrive, PC, Amiga en springt handig in op het succes van concurrent Micro Machines (de bespreking van MM II vind je verderop in deze PU). Maar in plaats van de rariteiten in Micro Machines, brengt Powerdrive je de harde realiteit van de ralley cross. In miniatuur crosswagens scheur je over een van de vijftig tracks op acht verschillende lokaties, zoals Monte Carlo, Kenya en Australië. Je kunt overdag of in het donker racen, door bossen, woestijnen, over zand, ijs, gravel en in de meest barre weersomstandigheden. Er zijn zes verschillend uitgevoerde wagens, verdeeld over drie soorten competitie-niveaus. Powerdrive belooft een grote hit te worden en met een beetje geluk vind je in de volgende Power Unlimited een uitgebreide bespreking van dit snelle spel.



NIEUW!

1.000.000 voor Nintendo

In het laatste weekend van oktober was het dan zo ver. Familie De Wit werd verrast met een reis naar Florida, een fles champagne en de hartelijke groeten van Nintendo omdat zij kort daarvoor nietsvermoedend Nintendo-spelcomputer nummer 1.000.000 hadden aangeschaft. Deze opmerkelijke gebeurtenis vond plaats in een filiaal van Dixons in Rozendaal. Vijf jaar geleden werd de eerste console van Nintendo verkocht. Een NES-machine. Nummer één miljoen was overigens een Game Boy.

ABC-TJE VOOR SONIC & KNUCKLES



In de vorige Power Unlimited besprak Ben uitgebreid de 'backwards compatibility' van het nieuwe Sonic & Knuckles-spel. Wat was er ook alweer aan de hand? De Sonic & Knuckles MegaDrive-cartridge is zo gemaakt, dat je er bovenop nog andere MD-cartridges kunt klikken. Doe je dat met de bekende Sonic 2 en 3 dan krijg je automatisch nieuwe levels en extra's zoals bijvoorbeeld het kunnen spelen als Knuckles.
Wat er gebeurt als je Sonic 1 en Sonic Spinball aansluit, kon Ben je echter nog niet vertellen want meer dan de mededeling 'No Way' zag hij niet op zijn scherm verschijnen.

1,6 MILJOEN VARIANTEN

Ondertussen is de redactie natuurlijk erg nieuwsgierig geworden naar de geheime truc waar Sega over sprak en we zijn daarom zelf een beetje aan het experimenteren geslagen. Met succes!
Om de 3D Special Stages van Sonic 1 te bereiken moet je tijdens het aanzetten van de MegaDrive de A, B en C-knop ingedrukt houden. Daarna verschijnt er een scherm met de optie om een 12-cijferige code in te tikken. Die code kun je geheel willekeurig invullen, want bij iedere denkbare code hoort een unieke variant van een 3D Special Stage. Zo zijn er 1,6 miljoen cijfercombinaties denkbaar en dus ook 1,6 miljoen variaties van deze Special Stage.
Zodra je ieder ander MegaDrive-spel op dezelfde manier opstart, verschijnt er één code in beeld. Goed voor één nieuwe Special Stage.
Met deze backwards compatibility van Sonic & Knuckles kun je dus doorgaan tot je honderd bent (of een ons weegt).

VIRTUA COP in arcade-hal



Na Virtua Racing en Virtua Fighting is er nu een derde Virtua-titel in de arcade-hallen te bewonderen: Virtua Cop. Juist, een flitsende shoot'm up van Sega met pistolen en veel verschillende levels. Het verhaal draait om een nachtelijke zoektocht van agenten Smarty en Rage naar een groep gevaarlijke gangsters die zich in een pakhuis hebben verschanst. Maar het is oppassen geblazen, want naast de bad guys passeren ook collega cops en onschuldige oude grootmoedertjes het scherm en dat is toch zonde van je kostbare patronen.

NEO-GEO CD

SNK, maker van de roemruchte Neo-Geo spelconsoles, heeft een heuse Neo-Geo CD machine op de markt gebracht. Het nieuwe apparaat is in Japan al een groot succes, want op de eerste verkoopdag werden er meteen zo'n 30.000 units van verkocht. Het ging hierbij om de 'special edition' van de Neo-Geo CD, een 'frontloader'. De standaarduitvoering is een 'bovenlader'. De machine is uitgebreid met een fikse hoeveelheid extra (werk)geheugen, maar de overige specs zijn vrijwel hetzelfde gebleven. Tussen nu en januari staan er ongeveer vijfentwintig CD-titels gepland (o.a. Art Of Fighting 2, Samurai Showdown 2, Trash Rally en Last Resort). Volgens de laatste berichten is de Neo Geo CD sinds november in Engeland voor net onder de duizend gulden te koop, het is echter nog maar de vraag of de speler ooit naar Nederland zal komen.



POWER UNLIMITED INTRODUCEERT: de Power Shop!

Exclusief voor onze lezers hebben we een aantal artikelen geselecteerd die je voor een aantrekkelijke prijs via Power Unlimited kunt bestellen*.



POWER UNLIMITED T-SHIRT
F 17,50

Een collectors item. Dit PU-shirt, met onze eigen Powerkid erop, is door PJ ontworpen en in een beperkte oplage gedrukt. Wees er snel bij!



PORTABLE RADIO
F 25,-

Speciaal voor Power Unlimited gemaakt: de Portable Power Radio. Nog kleiner dan een Game Boy cartridge maar met een groots geluid. Deze radio zoekt automatisch alle FM-zenders bij jou in de buurt op.

HOE BESTELLEN?

Stuur ons een **giro- of bankcheque** *(dus geen overschrijvingskaart)* met daarop naam, adres, handtekening en het bedrag van het bestelde artikel.
Stuur de cheque in een gesloten envelop naar:
Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam
Je krijgt je bestelling dan zo snel mogelijk toegestuurd.

** Alle prijzen zijn inclusief verzendkosten!*



DUIKHORLOGE
F 35,-

Voor iedereen die bij de tijd wil blijven: een te gekke sportwatch met maar liefst tien functies. Compleet met stopwatch, verlichte display, maand-, dag- en datumaanduiding, digitale uur- en minuten alarminstelling enz. enz. en je kunt er ook nog eens op zien hoe laat het is!



VIRTUA RACING POSTER
F 10,-

Voor op je kamer een poster ter grootte van 40 bij 60 centimeter met daarop een vet aktie-moment uit dit populaire race spel.



POWER UNLIMITED CAP
F 15,-

Waanzinnige cap, voor een limited prijs. Voor nop kan ook. Dan even pagina 3 openslaan.

EVEN VOORSTELLEN

Branderige oogjes, slaapgebrek, blaren op de duimen, ondervoeding, verscheurde relaties; de heren en dame van het PU-team gaan tot het uiterste om de allernieuwste games te testen. Niets gaat ze te ver. Soms zijn ze vol lof, soms diep bedroefd. Kwaliteit en speelplezier, daar gaat het om bij hun kritische beoordeling van de spellen.

BETER WETEN?

Je denkt dat je het beter kan? Kom maar op! De redactie van Power Unlimited lust je rauw. Dreigbrieven, fanmail en spelrecensies mag je sturen naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM



BEN

Vlak voor kerstmis kruipt Ben met geliefde, kat en huismuis gezellig rond het open haardvuur en vertelt hij op veler verzoek nog één maal het verhaal over de drie wijzen uit het verre, verre, verre oosten; Data, Nr.1 en Captain Picard.
Spel van de maand: **SYSTEM SHOCK (PC)**



LAURA

Laura mag de lootjes maken en trekken voor het Sinterklaasfeest op de redactie. Nu wordt ze al dagen gechanteerd, lastig gevallen of omgekocht door vrijwel iedere redacteur uit het testteam, want niemand, maar dan ook niemand, heeft trek in het lootje van Adam. Adam heeft dit jaar toch maar één kado op z'n lijstje staan....
Spel van de maand: **EAGLE EYE MYSTERIES (PC)**



BJØRN

Bjørn viert dit jaar de feestdagen in cyberspace. Een *Internetionale* Kerst en oud & nieuw dus, inclusief virtuele oliebollen en appelflappen.
E-kerstkaarten en nieuwjaarswensen zijn welkom via E-mail adres: bjorn@vpro.nl.
Spel van de maand: **BLACKTHORNE (SNES)**



DAVID

Tsja, en dan moesten we nog een geschikte goedheilig- en kerstman uit het grote boek toveren. Er was natuurlijk maar één kandidaat die daarvoor in aanmerking kwam: David. Sinds een paar weken laat hij z'n baard staan en oefent hij op een diep donker 'Ho, Ho, Ho'! We zijn benieuwd wie de zwarte Piet krijgt toegeschoven.
Spel van de maand: **MICROMACHINES II (MEGADRIVE)**



ADAM

Als de feestdagen voor de deur staan, raakt Adam altijd een beetje opgewonden. Krijgt-ie kadootjes. Dit jaar staat er maar één kadootje op zijn verlanglijst: een Ferrari Testarossa met spoilers, leren bekleding en CD-speler. 'Ahhh, meneer de hoofdredacteur, dat rijdt zoooo cool langs de Amsterdamse grachten...'.
Arme Adam, hij weet nog niet dat we dat niet kunnen betalen. Die CD-speler is veel te duur.
Spel van de maand: **MICKEY MANIA (SNES)**



MICHAEL

Gek worden we ervan! Michael is net terug uit het verre Mexico en heeft zijn complete hiphop en hardcore verzameling ingeruild voor de ultieme Zangeres Zonder Naam 'Best Of' boxset. En alleen maar om die ene, onvergetelijke evergreen: Mexico. 'Gitaarmuzieeeeeeeeeek,' ahh kijk, caramba, hij komt net binnenwandelen! Geef ons maar een set oordopjes voor de kerst, Michael.
Spel van de maand: **MEXICO, MEX-I-COOOOOOOOOO (ALLE HIFI-SYSTEMEN)**



KEES

Aan niemand is de Kerstklassieker 'Vreede Op Aard' beter besteed dan aan Kees. Op z'n blote knietjes voor de kerststal dankt hij de Hogere Krachten voor zoveel rijkelijk stromend bloed in 1994, om zich vervolgens snel in z'n spiksplinternieuwe Lethal Enforcers-outfit te hijsen. Klaar voor een showdown in 1995. Vat geen cow, boy!
Spel van de maand: **LETHAL ENFORCERS II (MEGADRIVE)**



THOMAS

Ook Thomas loopt er niet warmpjes bij. Komt hij gisteren op blote voeten de redactie binnenwandelen. Blote voeten? 'Ja, sorry hoor,' riep hij verontschuldigend, 'ik moest van mijn moeder m'n schoenen bij de haard zetten.' Ach gut, de stakker. Geef die jongen een paar nieuwe Nikes. Snel!
Spel van de maand: **ILLUSION OF GAIA (SNES)**

'T HOOFDKWARTIER

De mannen van het hoofdkwartier werken achter de schermen. Bijna niemand weet hoe ze eruit zien. En zij die het wel weten, vinden dat maar goed ook! De spookredactie van Power Unlimited bestaat uit:

ED

Ed is trots op zijn prille gezinnetje. En hoe komt deze hoeksteen van de samenleving de feestdagen door? Juist, voor de buis met wat zakken chips, een kratje Hoegaarden Grand Cru en een gezellige video van Bambi. Proost!
Spel van de maand: **NIGEL MANSEL WORLD CHAMPIONSHIP (MEGADRIVE)**

EDWIN

Edwin haat de feestdagen. Absoluut dieptepunt vindt-ie de nieuwjaarsconference van Youp van het Hek. 'Ach, het is zo'n leuke jongen,' roept zijn schoonmoeder dan. 'Da's pas echte humor,' roepen z'n vrienden. Rot op! Youp leuk? Tuurlijk, en F.C. Utrecht wordt landskampioen...
Spel van de maand: **HEREN 1, HANDBALVERENIGING HVN/ATTILA.**

HET RAPPORT

Het PU-rapport geeft bij ieder spel aan hoe de punten worden verdeeld. Zo krijgen alle titels een cijfer voor de kwaliteit van het beeld, het geluid, de speelbaarheid en originaliteit. Bovendien worden de plus- en minpunten netjes voor je op een rijtje gezet. Verder bevat het rapport informatie over het type spelcomputer waarvoor het spel geschikt is, de naam van de fabrikant en de uiteraard de prijs van het spel. Die prijzen zijn overigens altijd advies-prijzen (inclusief btw). De winkeliers zijn soms vrij om een spel goedkoper (of natuurlijk duurder) aan te bieden. Tenslotte vermeldt het jury-rapport het alles beslissende eindcijfer.



POWER PREMIUM

De games die van Power Unlimited's testteam een 8 of hoger krijgen, mogen rekenen op het predikaat POWER PREMIUM. Hollywood heeft z'n Oscar, rock & roll doet het met een Grammy, maar spelspelend Nederland gaat plat voor de POWER PREMIUM. Het is een eretitel voor iedere producent en een koopgarantie voor alle gamers. Want een POWER PREMIUM staat voor kwaliteit en uren spelplezier.

EINDOORDEEL

Zoals altijd velt Powerkid het eindoordeel over de geteste games in Power Unlimited:



Rapportcijfers tussen 8 en 10: POWERKID gaat uit z'n dak. Ren meteen naar de winkel, want dit spel moet je hebben. Alleen SUPERGAMES worden beloond met een Power Unlimited POWER PREMIUM.



Rapportcijfers tussen 6 en 8: POWERKID is enthousiast. Prima spel, goed verzorgd en lekker lang speelbaar. Niks mis mee.



Rapportcijfers tussen 5 en 6: POWERKID twijfelt. Niet slecht, maar ook niet echt goed. Oppassen dus.



Rapportcijfers tussen 1 en 5: POWERKID waarschuwt. Niet kopen, want dit spel krijgt een dikke onvoldoende.

Dank! Dank!

Games en testapparatuur werden ter beschikking gesteld door:

NINTENDO
Nieuwegein (03402-51353)

INTERSERVICES
Tiel (03440-17044)

SEGA NEDERLAND
Postbus 366, 1270 AJ Huizen

OMEGA ELECTRONICS
Echt (04754-87444)

PMR INTERNATIONAL
Haarlem (023-424716)

COMPUTERCOLLECTIEF
Amsterdam (020-6223573)

COLUMBIA TRISTAR
Hilversum (035-250721)

HOMESOFT
Haarlem (023-311241)

KONAMI
Amsterdam (020-6077125)

LUDI GAMES
Brussel (00-3227352181)

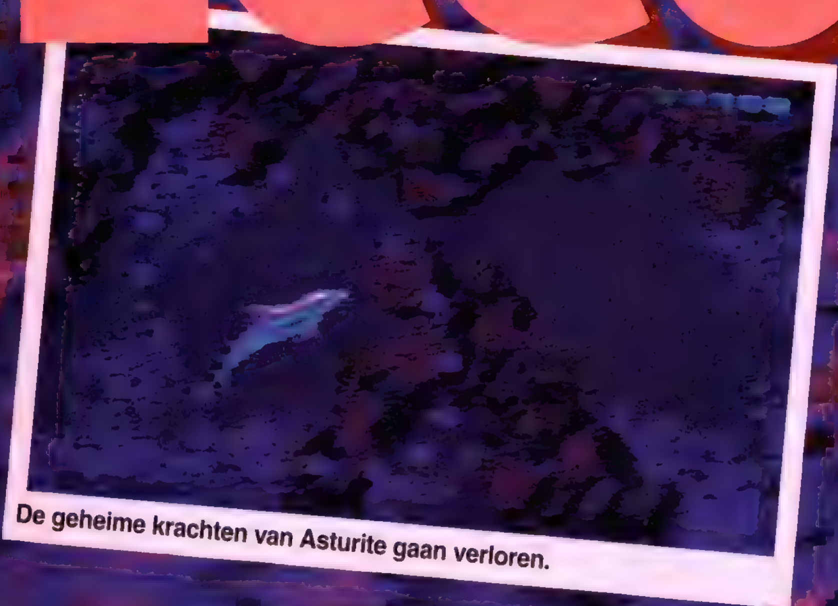
PHILIPS CONSUMER ELECTRONICS
06-8406 (20 cnt/min.)

WALOP ELECTRONICS
Rotterdam (010-4623478)

BALTIMORE
Genk (00-3289303762)

GAME WORLD
Rotterdam (010-4369350)

ECCO THE



De geheime krachten van Asturite gaan verloren.

Ontbrand de wierook, trek de geitewollen sokken uit de kast, wikkel het lichaam in een witte toga, ga in de kleermakerszit voor de MegaDrive zitten en stop Ecco, de Tweede, in de console. De geruststellende klanken van deze milieu- en vrouwvriendelijke klassieker zullen weldra weer tot je komen. Pling, pling.



De vijf glyphen worden één en de blokkade wordt opgeheven.

GOEDE TIJDEN, SLECHTE TIJDEN

Twee jaar na de mega-onderwateravonturen van Ecco is de slimme flipper terug. Niet alleen z'n vrienden in de oceanen zijn in gevaar, maar ditmaal ook de gehele aardbol. Niet dat er Russen radioactief afval aan het dumpen zijn, of Noren alle walvissen afmaken (terwijl juist in hun uitwerpselen het medicijn voor alle ongeneeslijke ziekten te vinden is, echt waar). Nee, tril, beef, sidder, ril, huiver; de Vortex uit deel 1 is terug!
De buitenaardse wervelwind zoog in haar debuut simpelweg al het leven weg uit de zeven zeeën. Deze keer is de moeder in de slipstream van Ecco's triomftocht, onvrijwillig mee afgedaald naar aarde en broedt een akelig nageslacht uit op de bodem van de oceaan. Erger nog, de Vortex maakt de mysterieuze krachten die Ecco van Asturite had gekregen, ongedaan. Ons geliefde dolfijn rest slechts zijn verstand en de guitige vingers van de geoefende gamer om het voorgeschotelde euvel te lijf te gaan. Plus nog wat toeters en bellen.

DOLFIJN OP NIKES

Het is even wennen in de onderwaterwereld. Wanneer de eerste stenen versperring opdoemt, grijp ik meteen geroutineerd naar m'n rug om de blokkade met m'n bazooka weg te bombarderen; tevergeefs. Onder Amsterdams Peil gelden andere regels. Hier zoeke men naar vreedzame oplossingen, in overleg, met beleid, na beraad, met geduld. Van dit soort spelen word ik in de regel pas echt geweldig. Hoezo leuk, tienduizend keer je neus stoten voordat het volgende waterlabyrinth volgt. Puur verslavende nonsens is dat. Dobber en dartel je daar weer rond in een of ander bassinnetje. Een rondje duiken door de diepte heeft de info opgeleverd dat er vier glimmende 'glyphen' in het water hangen die door geen enkele knop in beweging te zetten zijn. Verder dommelen haaien, kwallen en een vage mede-dolfijn rond, die zweverige dingen zegt als 'Hé, voel jij die energie niet.' En met geen enkele knop valt 'wat!', 'huh?', of ééh, kweetniet' te antwoorden. Als klap op de...oh nee, zo werkt dat hier niet, was het maar waar... begint die relaxde dolf in een later stadium vruchteloze pogingen aan te moedigen met een voortdurend 'Do it'. Doe wat? Ga uit de weg!

HARDERWIJK?

Uiteraard heeft ook level 1 een oplossing en krijgt de tochtocht



Is van mij, stoute haai.



3D golfrodeo.

DOLPHIN
The Tides of Time



Wil je zoenen, vroeg ze.



Dolfijn met orca baby's in vogelvlucht.

RAPPORT

GRAPHICS	8.6
GELUID	9.0
ORIGINALITEIT	8.8
SPEELBAARHEID	8.8

- ▲ Volwaardig aan 1
- ▲ Leuke nieuwe 'moves'
- ▲ Een andere sphere
- ▲ Lang, lang, laaaang speelbaar

MEGADRIVE
Prijs: f 149,-
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega

8.8

Als beste getest — Power Premium — Power Unlimited

De makers van Ecco, The Tides of Time hebben er voor gezorgd dat de 40 levels stuk voor stuk martelwerktuigjes zijn voor de ecologische geest van de nieuwe tijd. De dolfijn ligt me niet zo lekker in de hand als de gemiddelde stekelvarken of chihuahua, de bediening wil maar niet echt lekker voelen. Neemt niet weg dat Ecco II als breinbreker voor de puzzelaars een fantastisch spel is.
ADAM

zijn vervolg. Geheel trouw aan de geldende trend, krijgt Ecco ook zijn 3D scenes toegewezen. De eerste aktie is vanaf zijn ranke rugpartij opgenomen en er moet door hoepels gesprongen worden. Een hommage aan zijn opgesloten vrienden in het dolfinarium te Harderwijk? Het volgende vraagstuk heeft zich alweer aangediend, en het is er zeker niet simpeler op geworden. Diep verzonken in een gangenstelsel is de Asturite weggenomen en is Ecco weer een normaal zoogdier die ook moet ademen. Probleem dus.

ECCO ALS ZEE-MEEUW

Nog steeds is weinig te zien geweest van Ecco's nieuwe trucendoos maar geduld wordt beloond. Het sprongvermogen is uitgebreid met een klautermogelijkheid om rotspartijen boven water te overbruggen, een 360 graden sonarpuls kan gescoord worden maar de tofste nieuwe gadget is de eigentijdse morphtruuk. Wanneer Ecco op een zogeheten 'metasphere' stuit, kan hij zich laten veranderen in een haai, kwal of zelfs, wanneer de metasphere in de lucht hangt, in een zeemeeuw. Het maakt de vage tip: 'Soms, om je vijanden te ontsnappen, moet je de vijand zelf worden' in ieder geval heel duidelijk.

VIS, EEN ZEE VOL GEZONDHEID

Ondertussen spartel ik nog steeds lullig rond in de Two Tides level (WJACDYYA) waar de barrière glyph wel uit de weg wou gaan nadat ik om was gezwommen en een speciaal deuntje bij een collega glyph had gescoord. Door een te sterke tegenstroom moet ik terug zwemmen door instortende grotten, hoognodig adem happen bij de zuurstofproducerende schelp, hoogstwaarschijnlijk een visje oppeuzelen voor de gezonde suikerspiegel om dan de glyph weg te zingen.
Wat daarna volgt heb ik nog niet op kunnen lossen, zelfs niet na een keer of dertig. Door de te sterke stroming lukt het me niet dieper af te dalen. Er zwemt wel een schildpad rond die bij de minste geringste aanraking in elkaar duikt en die met het neusje van de dolfijn alle kanten opgestuurd kan worden. Hier ligt de verlossing maar voor mij heeft het nog niet willen werken. Aan jullie de eer.

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS



Kiekeboe!

Toen ik deze zomer op vakantie was in Los Angeles werd ik verrast door één van de grootste rages in de speelgoedbranche sinds de Transformers: Power Rangers. Vijf futuristische supermensen die dagelijks de wereld van de ondergang trachten te redden.

NIEUWE HELDEN

Het grote succes van deze, oorspronkelijke Japanse, tv-serie heeft er toe geleid dat alle speelgoedwinkels en warenhuizen vol staan met Power Rangers-accessoires. Servetten, schooltassen, snoep, poppetjes, T-shirts, agenda's, telefoons, horloges, dekbed-overtrekken ect. Het is natuurlijk niet meer dan logisch dat er ook een video-spel van deze nieuwe kinder-helden is uitgekomen.

SPACE PAKJE

De vijf Power Rangers; Billy, Trini, Jason, Kimberly en Zack, hebben ieder een eigen vechttechniek. Het spel bestaat uit zeven levels. In de eerste vijf levels moet de Power Ranger naar keuze, in zijn of haar normale kleren over straat om Rita Repulsa's minions een lesje te leren. Pas in de laatste twee levels mag de Power Ranger het space pakje aan. Kom je deze levels ook door, dan heb je de eer om uiteindelijk twee van Rita's monsters te bevechten. Jijzelf bent tegen die tijd gemorpht in een gigantische Megazord en je wast dat varkentje dan ook met niet al te veel moeite. Heb je geen zin om de zeven levels door te worstelen en wil je gewoon een robbertje vechten, dan kan dat ook want Power Rangers is eveneens uitgerust met een "one on one-mode". Je kunt dan naast de vijf Power Rangers ook twee Power Zords en zeven vijandelijke characters spelen.

TE MAKKELIJK

Aangezien de T.V.-serie op het moment van schrijven nog niet hier wordt uitgezonden, zal het spel Power Rangers door de Nederlandse consument niet als iets bijzonders worden ervaren. De graphics en het geluid zijn picobello in orde. Ook de bediening is soepel en op de vecht-aktie is niets aan te merken. Kortom een goed vechtspel. Het probleem is alleen dat in deze tijd van over-produktie een spel beter dan goed moet zijn om de massa's andere games te overtreffen. Power Rangers faalt daarin. Het spel is duidelijk snel in elkaar gezet want na het eerste level lijkt het allemaal heel erg veel op elkaar. Hoe ik dat weet? Omdat ik in twee en een half uur de zeven levels moeiteloos heb uitgespeeld. Dat is nog een minpuntje dat even aangestipt moet worden; Power Rangers is voor ervaren vecht-kunstenaars een eitje.



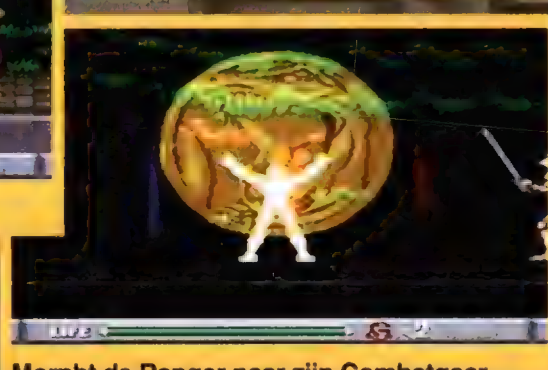
Rotte Rita moet weer zonodig het uitzicht belemmeren.



In de eerste levels lopen de Rangers nog in hun burgerkloffie.



Wanneer er gevaar dreigt...



Morpht de Ranger naar zijn Combatgear.

RAPPORT

GRAPHICS	8^{5}
GELUID	8^{5}
ORIGINALITEIT	5^{0}
SPEELBAARHEID	7^{0}

+ Verschillende vechttechnieken
- Te makkelijk
- Eentonig

SNES
Prijs: ƒ 159,-
Fabrikant: Bandai
Distributeur: Omega

7^{2}

Eerst moeten we afwachten wanneer de T.V.-serie hier wordt uitgezonden. Iedereen die daar dan helemaal weg van is, moet dan onmiddellijk het spel aanschaffen. Tot die tijd kan ik het spel alleen aanraden aan ninja's tot twaalf jaar.

KEES

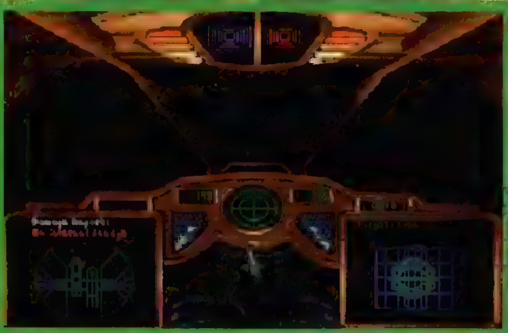


WING COMMANDER Armada

In afwachting van Wing Commander III, waarin Star Wars-ster Mark Hamill een hoofdrol speelt, nog maar eens de ruimte in gegaan met de CD-versie van Wing Commander Armada. Het blijft leuk om afwisselend te heulen met mensen en met Kilrathi.



Kilrathi's are go!



Kilrathi cockpit.



Standaard Aards schip.



Het lossen van het moederschip.

VECHTEN OF VERDWIJNEN

Wat is er ook weer aan de hand in het Wing Commander universum? Ergens in de 27ste eeuw stuit een Aards verkenningsschip op een paar oorlogsschepen van de Kilrathi. Deze Kilrathi zijn wezens die na de uitvinding van interstellaire ruimtevluchten vooral bezig zijn geweest met de verovering van honderden planeten.
Maar ook de Aardbewoners hebben zich op dit vlak niet onbetuigd gelaten, al is dat in hun geval voornamelijk gedaan met behulp van vriendschapsverdragen en diplomatie. Binnen de korste keren voeren de mensen oorlog met de Kilrathi. De inzet van de strijd: de heerschappij in het heelal.

SAMEN STERKER

Oorlog voeren in je eentje is meestal weinig lol. Bij Origin hebben ze dat goed begrepen. Alle mogelijke meer-speler mogelijkheden worden daarom op deze CD ondersteund: split-screen, nul modem, modem en netwerk, samen tegen de vijand of ieder voor zich tegen elkaar. Het enige nadeel van het spelen met meerdere personen is dat het gedeelde scherm alleen de ruimte laat zien, zonder dat je eigen cockpit in beeld komt. Dit oogt wat saai, totdat er tegenstanders in het vizier verschijnen. Vanaf dat moment kun je je cockpit missen als hoofdpijn, omdat die bedieningspanelen er wel leuk uitzien, maar het zicht van de speler tevens ernstig belemmeren.

BOUWEN OM TE VECHTEN

Behalve vechten in de ruimte kun je bij Armada ook planeten veroveren, dit met het doel om mijnbouw te plegen. Met de gewonnen delfstoffen kun je meerdere typen ruimteschepen bouwen waarmee je nog beter de tegenstander te lijf kunt gaan. Op zich vormt dit bouw-onderdeel een welkome afwisseling op de voortdurende ruimtegevechten, ware het niet dat het enige doel ervan is om de eigen vloot uit te breiden. Meer kolonisatiemogelijkheden zouden hier wel op hun plaats zijn geweest. Het doel van het spel is tenslotte niet om zoveel mogelijk planeten te veroveren, maar om het moederschip van de tegenpartij te vernietigen. Als je niet de luxe van een menselijke tegenstander hebt is dat maar één keer leuk.

Fraaie graphics, aardig geluid en een eenvoudige bediening. Maar uiteindelijk is het niet meer dan een shoot'm up. Een heel fraaie shoot'm up, dat wel. De moeite waard als je kunt spelen via een modem of netwerk. Als je in je eentje moet spelen, uiteindelijk weinig bevredigend, en af en toe zelfs een beetje saai.

BB



RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	7⁵

▲ Veel meer-speler mogelijkheden

▲ Eenvoudige bediening

▼ Veel vechten, weinig bouwen

▼ Slecht leesbare radar

PC
Prijs: ƒ 139,50
Systeemvereisten: 486-33, 1 Mb schijfruimte, DOS 5.0, double speed CD-ROM speler, joystick, muis.
Fabrikant: Origin
Distributeur: Homesoft

7³

TAZMANIA 2

Escape from Mars starring Taz



De demonische veelvraat Taz laat zijn lelijke hoofd weer eens zien in een videogame. Deze keer raast de subtropische haarbol het oppervlak van Mars aan flarden. Marvin the Martian heeft hem op slinkse wijze naar zijn planeet ontvoerd en opgesloten in zijn interstellaire dierentuin. Niet dus.



Reusachtige eindbaas-monsens.



Het brok sjagrijn moet wachten tot hij de hamburger mag eten.

MADTAZ FROM HELL

De oorspronkelijke bevolking van Tasmanië mag dan al weer een eeuwtje of wat geleden de laatste adem hebben uitgeblazen maar niks zal de Tasmaanse duivel, een uiterst zeldzame diersoort, kunnen uitroeien. Gestoorde Aziatische projectontwikkelaars die op de bovenste verdieping van hun warenhuiswolkenkrabbers dierentuinen bouwen, kunnen slechts dromen van een Taz-Duivel in hun collectie. Alle strooptochten die ze er op uit hebben gestuurd zijn vruchteloos gebleven; om Taz achter tralies te krijgen heb je buitenaardse krachten nodig.

MARS OF DWARS

Ten tonele verschijnt Marvin from Mars en daar kan zelfs superheld TazMan niet tegen op. Tijdens zijn dagelijkse wervelwindwandeling beamt een UFO Taz omhoog en eindigt hij ingeblikt in een Acme-postkist in een kooi van een Marsiaanse dierentuin.

Tijd voor een ouderwetse Taziaanse driftbui waar de zwaartekracht van Mars niet tegen op kan. De planken van de kist en de muren van de cel begeven het al spoedig. Dezelfde knop blijkt het enige effectieve wapen tegen de eindeloze massa schepsels die Taz voor z'n hongerige mik krijgt. De zogeheten TazSpin knop is ook de enige manier om bommen, kisten met stenen en gasflessen te vernietigen. De gulzige Taz tafelt namelijk snel te zwaar. Terwijl er toch voldoende kippetjes, hamburgers en smakelijke EHBO-dozen in de Marsiaanse zoo te vinden zijn. Maar niks stopt een MadTaz.

HUPPELJE-SUF

Wanneer een gedeelte van de zoo wederom in de prak ligt, stuit Taz op een glazen koepel die hem naar een maagdelijk terrein zoeft. Er is geen puntentelling, geen wegtikkende tijd, alleen maar meer. En volgens sommigen is meer beter. In het geval van Taz 2 betekent het voortdurend meer van hetzelfde: leveltje, huppel-die-zoef, nare eindbaas (die van level 3 is een werkelijke moederfokker) en weer hetzelfde, opnieuw, nog een keer. De absoluut maffe figuren die Taz' pad kruisen, laten zich niet makkelijk onder woorden brengen, het is ook beter dit niet te doen. Want af en toe is er zelfs geen pad en boort Taz zich een weg door de aarde, eh, Mars. Etcetera.



Via de Telemarsmachine beland bij een standbeeld van Taz the Man.



Een ReuzeTaz door de vergrootstraal. Fok niet met hem!

RAPPORT

GRAPHICS	7
GELUID	7.4
ORIGINALITEIT	4.5
SPEELBAARHEID	7.5

- ▲ Leuke monsters
- ▲ Toffe Taz-spin
- ▼ Suffe platforms
- ▼ Niks nieuws

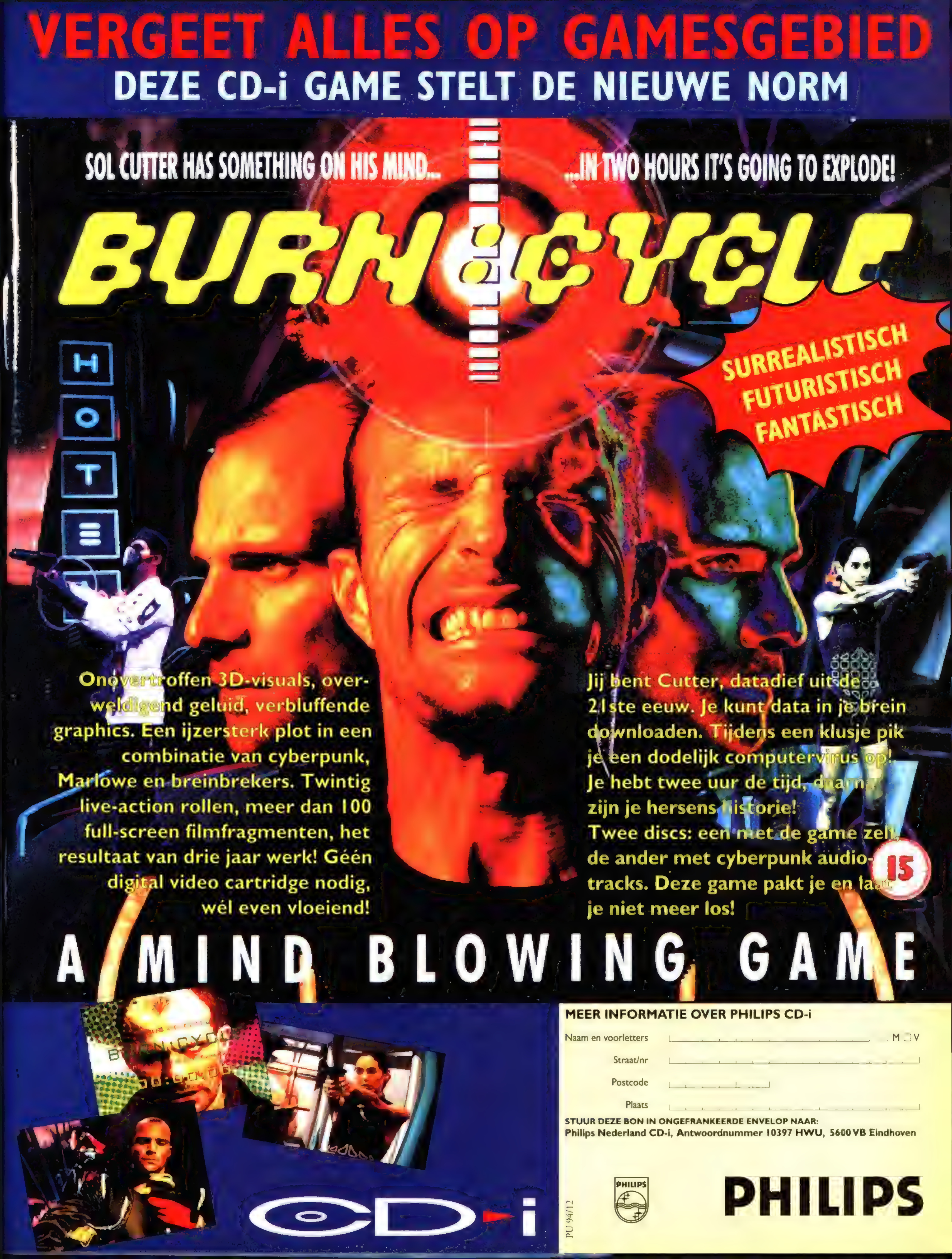
MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,-
Fabrikant: Sega

6.6

Laat het Taz niet weten, maar ik vind 'Escape from Mars' een nonsensspel dat ik pas zou kopen wanneer het voor een geeltje in de ramsj ligt. Taz is een te grote wildebras om in het keurige stramien van een platformer geperst te worden. De muziek is erg leuk, beeldkwaliteit niet slecht. Taz spint even soepel als Sonic, maar toch; het is suf, onoverzichtelijk en misplaatst aan alle kanten. Mijn Taz zou Mars geheel opvreten.

ADAM




VERGEET ALLES OP GAMESGEBIED
DEZE CD-i GAME STELT DE NIEUWE NORM
SOL CUTTER HAS SOMETHING ON HIS MIND...
...IN TWO HOURS IT'S GOING TO EXPLODE!
BURN:CYCLE
HOTE
SURREALISTISCH
FUTURISTISCH
FANTASTISCH
Onovertroffen 3D-visuals, overweldigend geluid, verbluffende graphics. Een ijzersterk plot in een combinatie van cyberpunk, Marlowe en breinbrekers. Twintig live-action rollen, meer dan 100 full-screen filmfragmenten, het resultaat van drie jaar werk! Géén digital video cartridge nodig, wél even vloeiend!
Jij bent Cutter, datadief uit de 21ste eeuw. Je kunt data in je brein downloaden. Tijdens een klusje pik je een dodelijk computervirus op! Je hebt twee uur de tijd, daarna zijn je hersens historie!
Twee discs: een met de game zelf, de ander met cyberpunk audio-tracks. Deze game pakt je en laat je niet meer los!
15
A MIND BLOWING GAME
MEER INFORMATIE OVER PHILIPS CD-i
Naam en voorletters M V
Straat/nr
Postcode
Plaats
STUUR DEZE BON IN ONGEFRANKEERDE ENVELOP NAAR:
Philips Nederland CD-i, Antwoordnummer 10397 HWU, 5600 VB Eindhoven
CD-i
PU 94/12
PHILIPS
PHILIPS

MICKEY



Boris Boef in zwart/wit is een slapjanus.

Sommigen (zieke geesten) denken bij het horen van de naam Mickey aan Mickey Knox, de serie-moordende mannelijke (anti?)-held in de bioscoopfilm Natural Born Killers. En sinds de kinderen liever ene Mario op hun pyjama hebben staan, dreigt Mickey, de sympathieke SuperMuis, helemaal in de vergetelheid te geraken. Tijd voor een energieboast in de vorm van een eigentijdse 'Best of...'.

OEPS, VERJAARDAG VERGETEN

In 1927 debuteerde een klein zwart/wit muisje in een cartoon op het filmdoek. Een jaar later zagen we een mager scharminkeltje met te grote kapiteinspet en te dunne beentjes die aan het roer stond van stoomboot Willie. Een pittige muis die niet schroomde de opa van Boris Boef alle kanten van de pier op te meppen. Het waren de jonge jaren van Mickey waarin hij nog jeugdig en onstuimig was.

Anno kerst 1994 neemt Mickey, inmiddels een respectabele senior, gamers mee op een wandeling langs Herinneringenlaan. In zijn welbekende outfit herleeft hij zijn rijke verleden. Te beginnen op de Mississipi, in zwart/wit, met Boris Boef als springplank. Om jullie onwetende barbaren wat moderne cultuurgeschiedenis bij te brengen. En wederom veel plezier te laten beleven.

VINGER TE WEINIG

In het begin van de jaren dertig werd de Mad Doctor uitgebracht en in Mickey Mania beleeft de sympathieke muis dit avontuur opnieuw. Het speelt zich af in een luguber paleis waar wandelende skeletten hun schedels op hem afwerpen en harige vleermuizen akelig dicht over z'n beroemde flaporen scheren. Skateboardend langs kokende olieputten, knekelige knokels ontwijkend enzovoorts, verschijnt de gestoorde wetenschapper in de diepste kelder. Na de zes verschillende scènes van dit tweede level staan nog twee vingertjes gezondheid wankel overeind van de vijf gebruikte levens. Meteen grijp ik de sterretjes levenskracht, vuur wat zakgranaten, maar de dokter braakt bij elke voltreffer steeds meer chemiebommen uit. Voordat uiteindelijk de trouwe Pluto bevrijd is, sterft Mickey en moet met de continue helemaal vooraan het level begonnen worden.

EEN TOF KOEKIE

In de huid van Mickey ontdek je al snel dat het leven van cartoonheld op gele pantoffels niet simpel is. Er is 67 jaar hardcore ervaring voor nodig om elke beproeving in deze platformer met evenveel geduld te nemen. Foutjes schuilen in elke hoek en zijn dodelijk zolang een fatsoenlijke levelcode ontbreekt. Zelfs in de easy mode is dit spel een tof koekie.

Een van de vele problemen doet zich voor als je bijna bij de Mad Doctor bent. Onder begeleiding van heus piano getingeltangel fladdert een vleermuis irritant door een ruimte. Springend over de plateaus lozen drie drukspuiten gif. Aan het einde van de kamer blokkeert een muur de doorgang. Niet eenvoudig dus. Beweeg Mickey zodat ie op een kop gaat staan die het licht uitdoet waardoor beneden hem een gasvlam aangaat. Het is zaak een pan onder de platforms te manoeuvreren, naar boven te springen, en het gif tot driemaal toe in de pan te spuiten. Deze moet boven de gasaansteker gezet worden en het licht moet uit. De substantie verhit en de muur blaast op. Klaar is Kees!

VERPLETTERENDE AKTIE

In 1937 is Mickey inmiddels een gevierde persoonlijkheid die er als jager op uittrekt in de Amerikaanse wildernis. Met z'n onafscheidelijke viervoeter Pluto als verkenner sluipt hij door de oerbossen. Er wachten geen grizzly beren, ratelslangen of indianenstammen, zelfs geen Boris Boeven, maar alleen een kudde op hol geslagen elanden. Eigenlijk zijn deze hoefdieren de prooi maar de rollen zijn omgedraaid. De elanden belagen met vooruitgestoken gewei Mickey in de rug vanuit het struikgewas. Pluto staat, enkele seconden voordat een doldrieste stier inslaat, als een antenne strakgespan-



Duw de pot onder de drie doodskoppen...



Spring driemaal op de spuiten tot het gif paars is...



Duw de pot op de gasbrander...



MANIA

RAPPORT

GRAPHICS	9,2
GELUID	9,6
ORIGINALITEIT	8,6
SPEELBAARHEID	9,0

▲ Muziek als symfonieorkesten

▲ Prachtig verzorgd spel

▲ Geheel eigen karakter

▼ Nare continues

SNES
Prijs f 179,-
Fabrikant: Sony ImageSoft
Distributeur: Columbia Tristar

9,1

Als beste getest — Power Premium — Power Unlimited



Bodycheck van idiote eland ontweken.



Knokken met vooroorlogse spoken.

nen ter waarschuwing. Er is dan geen tijd voor reactie, alleen voor onmiddellijke aktie. Steenlawines en vallende takken hebben niet voor de elastieke hond, maar wel voor Mickey nare gevolgen. Wat de rol van de wandelende boom is, is vooralsnog onduidelijk. Een 3D achtervolging met een woest snuivende eland op de hielen volgt. Bovenmaatse elandenvijgen moeten ontweken worden, rijpe appeltjes opgepeuzeld, en vaak zullen de reusachtige hoeven Mickey's oren vertrappelen.

SUPERMUIS EXTRAVAGANZA

Bij het ingaan van het vierde tekenfilmlevel, nog steeds in 1937, zijn m'n vier continues er door heen en resten nog maar een paar levens. De acrobatieke toeren die de spoken op dit niveau vereisen, vreten de laatste energie weg. Game Over. Geen Passwords. Begin maar weer helemaal vooraan. Hoeveel cartoons er nog zijn, is me onduidelijk op deze Eprom-versie zonder handleiding; wanneer jullie dit lezen zijn jullie me waarschijnlijk al aan alle kanten in dit spel voorbij geflitst. Eén ding is glashelder: Mickey Mania gaat de komende maanden heersen als nooit tevoren. De SuperMuis is terug en Mario mag met pensioen.

Na hem verslagen te hebben, vind je Pluto.



Mickey Mania zal menig gelukkig kindergezicht opleveren rond schoorsteen en kerstboom. Het is een goede ruil voor de winterpeen in een schoen bij het dealen met Klaas. Dit spel behoort tot de klasse van Aladdin. Minder vloeiend maar met betere muziek, dezelfde halsbrekende platformavonturen en strenge continues. Dit spel is interactieve kunsthistorie en verdient een succes te worden.

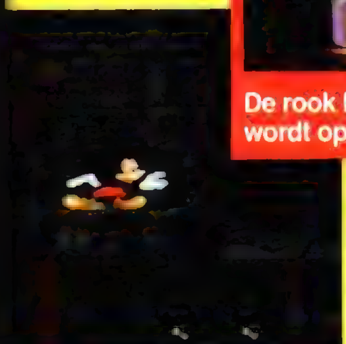
ADAM



De rook komt hoger en hoger en de muur wordt opgeblazen...



De doorgang is vrij naar de gekke dokter...



Doe het licht hier uit, de pot begint te koken...



MIC
Muis der

Hij vloeide in 1927 als tekenfilmkarakter uit de pen van Walt Disney en maakte alle ontwikkelingen van de filmgeschiedenis in hoogst eigen persoon mee. Hij is te zien in dag- en weekbladen, op televisie, op gebruiksvoorwerpen en in pretparken. Hij is hoofdpersoon in talloze uitstekende videogames. Hij praat met een stem als een opgevoerde grammofoonplaat. Hij is de Muis der Muizen. Hij is... Mickey Mouse.

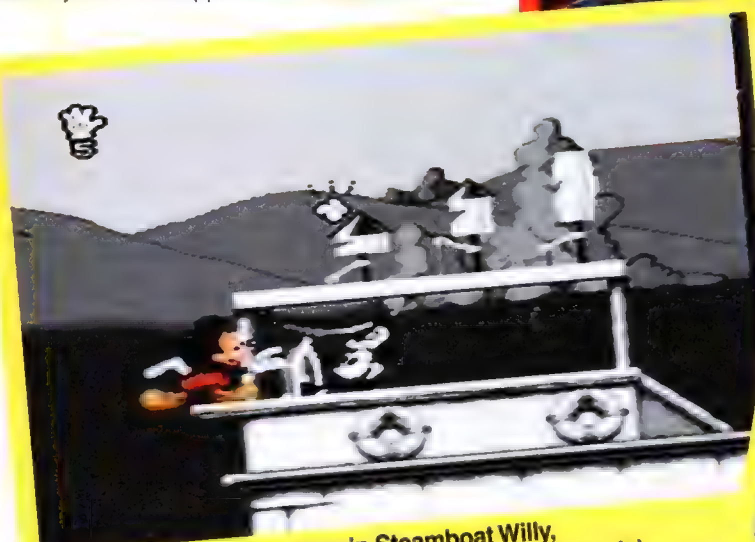
Walt Disney, de schepper van Mickey Mouse, werd geboren op 5 december 1901, naar het lijkt met de pen in de hand. Toen hij vier was, tekende hij de dieren van zijn vaders boerderij al op de muren van de schuur, en op zijn dertiende wist hij zeker dat zijn creatieve neigingen serieus waren. Zijn vader gaf hem dan ook toestemming om tekenlessen te gaan volgen. In 1919 begon hij voor het eerst geld te verdienen met tekenen door animatiefilmpjes te maken voor de Kansas City Film Ad Company. Nadat hij voldoende had gespaard, verliet hij het bedrijf en begon zijn eigen Laugh-O-Gram Films Inc.
Hij lanceerde Alice Comedies, filmpjes met een echt meisje in de hoofdrol en getekende figuren in de bijrollen, en wist zowaar een New Yorkse distributeur over te halen zijn films te verspreiden. Hierdoor kreeg hij meer werk en moest mensen in dienst gaan nemen. In 1925 was de vestiging van de beroemde Walt Disney Studio's een feit.

MORTIMER MOUSE

Twee jaar later raakten de Alice-filmpjes uit de gratie bij het bioscooppubliek. De distributeur vroeg Disney om een nieuw tekenfilmkarakter te bedenken en Walt kwam op de proppen met Oswald the Lucky Rabbit. Helaas was hij zo onnadenkend geweest om de rechten aan de distributeur te verkopen, die hem prompt ontsloeg toen de filmpjes populair begonnen te worden - hij kon goedkopere tekenaars huren. Disney kwam zonder werk te zitten, moest zijn tekenaars weer ontslaan en was gedwongen om naar Los Angeles te verhuizen, waar zijn broer woonde.
Hij liet zich echter niet uit het veld slaan. Onderweg in de trein bedacht hij een nieuw tekenfilmkarakter, een figuurtje geïnspireerd op de muizen die vroeger in zijn studio in Kansas City rondliepen; het moest Mortimer Mouse gaan heten. Omdat zijn vrouw (hij was ondertussen

Mickey als De Tovenaarsleerling in de muziekfilm Fantasia.





Mickey als eerste stuurman in Steamboat Willy, de eerste tekenfilm met geluid (beeld uit Mickey Mania).



The Mad Doctor was de eerste tekenfilm in kleur (beeld uit Mickey Mania).

KEY muizen

met één van de inkleursters uit zijn studio getrouwd) de naam Mortimer te pretentieus vond, kwamen ze na veel vijven en zessen op de naam die niemand ooit meer zou vergeten: Mickey Mouse.

VOORFILMPJES

In 1927 vloog Charles Lindbergh in zijn eentje met een klein vliegtuigje van New York naar Parijs. Dit vormde de aanleiding voor het eerste Mickey Mouse filmpje Plane Crazy, waarin Mickey indruk probeert te maken op Minnie Mouse door haar mee te nemen in een zelfgemaakt vliegtuigje. Net als alle andere tekenfilms uit die tijd was het een korte zwart/wit film zonder geluid, bedoeld om in de bioscopen als voorfilm gebruikt te worden. Mickey zag er toen veel meer als een echt muis uit dan nu, met een hoofd dat gemodelleerd was naar zo'n ouderwetse filmprojector met twee grote spoelen bovenop en een lange, naar voren uitstekende lens. Aan dat eerste ontwerp heeft hij nog steeds die merkwaardige oren te danken die altijd maar in dezelfde richting blijven wijzen te danken. In het tweede filmpje, Gallopin' Gaucho, beleven Mickey en Minnie allerlei avonturen in Mexico. Het is het debuut van Boris Boef, een dikke kat die er steevast op uit is om Minnie van Mickey af te pakken.

GELUID

Toen in 1928 de eerste speelfilm met geluid uitkwam (The Jazz Singer met Al Johnson) was dat zo'n openbaring voor Walt Disney dat hij niet rustte voor hij wist hoe hij een tekenfilm met geluid moest maken. Na een frustrerende periode van experimenteren had hij een techniek ontwikkeld die werkte, en Steamboat Willy was het resultaat. Aan boord vermaken matroos Mickey en passagiere Minnie zich door een koeie-uier als doedelzak, potten en pannen als drumstel en koeietanden als xylofoon te gebruiken. De stoomboot zelf kon wolkjes blazen op het ritme van de muziek.
Het enorme succes van Steamboat Willy zorgde ervoor dat alle Disney tekenfilms geluid en muziek kregen. Uiteindelijk zou het geluid net zo geavanceerd worden als de animatie.

KLEUR EN STEM

Er kwamen echter nog meer films die een mijlpaal in Mickey's filmcarrière zouden worden. The Mad Doctor (1933) was de eerste tekenfilm in kleur, en in Moose Hunters (1937) is Mickey voor het eerst sprekend te horen (in diezelfde film debuteert Mickey's trouwe hond Pluto). De studio bleef groeien, en in de jaren dertig werden er maar liefst 18 tekenfilms per jaar geproduceerd.
Vanaf 1930 verscheen Mickey (met alle andere figuren die er ondertussen bijgekomen waren, zoals Pluto, Goofy en Donald Duck) in een dagelijkse krantenstrip, waardoor er weer een nieuwe afdeling aan de studio toegevoegd werd. In datzelfde jaar kwam ook de merchandising op gang. Er kwamen tandenborstels, bekers, horloges en wat al niet meer met de beeltenis van Mickey Mouse en langzaam maar zeker begon het geld binnen te stromen.

CONCURRENTIE

Dank zij deze nieuwe bron van inkomsten kon Disney eind jaren 30 de produktie van zijn eerste avondvullende tekenfilm Sneeuwwitje financieren. Mickey had het ondertussen in populariteit moeten afleggen tegen Donald Duck, maar maakte een come-back met de op het oude sprookje De Tovenaarsleerling gebaseerde muziekfilm Fantasia (1940). Daarna ging het opnieuw bergafwaarts met de muis-met-de-filmspoel-oren, en de gecombineerde speel- en tekenfilm Fun and fancy free uit 1947 kon daar niets aan veranderen. De stijgende produktiekosten voor full-colour tekenfilms en de concurrentie van karakters als Tom en Jerry, Bugs Bunny en Roadrunner hadden Mickey de das omgedaan.



VIDEOGAMES

Helemaal verdwijnen deed hij echter niet, want met de opkomst van de televisie kreeg hij een rolletje toebedeeld als co-presentator van Amerikaanse programma's als The Mickey Mouse Club, Disneyland, Walt Disney Presents en The Wonderful World of Colour. In dezelfde periode mocht hij zijn beeltenis ook uitlenen aan als Mickey Mouse verklede gastheren in Walt Disney's nieuwe pretparken. Zo sukkelde de arme muis voort - tot er in de jaren tachtig plotseling een periode van hernieuwde populariteit aanbrak. De oorzaak? Het verschijnsel voorbespeelde videoband en ... videogames!

Rob Smit

DISNEY GAMES Sega

MASTER SYSTEM

- Castle of Illusion
- Donald Duck
- Donald Duck 2: Deep Duck Trouble
- Land of Illusion
- Aladdin

MEGADRIVE

- Castle of Illusion
- Quackshot
- World of Illusion
- Ariel the Little Mermaid
- Fantasia
- Aladdin
- Jungle Book
- Lion King

GAME GEAR

- Castle of Illusion
- Land of Illusion
- Donald Duck
- Donald Duck 2: Deep Duck Trouble
- Aladdin
- Ariel the Little Mermaid
- Jungle Book
- Lion King

DISNEY GAMES Nintendo

NES

- Mickey Mousecapades
- Duck Tales
- Adventures in the Magic Kingdom
- Little Mermaid
- Talespin
- Darkwing Duck
- Duck Tales 2
- Jungle Book

SNES

- Magical Quest starring Mickey Mouse
- Aladdin
- Goof Troop
- Jungle Book
- Beauty and the Beast
- Lion King
- Great Circus Mystery starring Mickey and Minnie
- Mickey Mania
- Snow White

GAME BOY

- Duck Tales
- Mickey's Dangerous Chase
- Mickey Mouse
- Talespin
- Darkwing Duck
- Duck Tales 2
- Little Mermaid
- Jungle Book

MEGADR

Ongeduldig trappelend zit ik bij de receptie van het Sega hoofdkwartier te Huizen. Een exclusief kijkje naar de 32-bits 'add on' op de MegaDrive wacht. De telefoniste Daphne vraagt me naar de reden van m'n komst. "De 32X" is mijn antwoord. "Ja", zwijmelt zij, "die is superheftig".



32X techspecs

CPU: 2 Hitachi 32-bit Risc processors met een kloksnelheid van 23MHz/40 MIPS

Co-Processor: Motorola 68000 en VDP (Video Display Processor) chip

Graphics: 50.000 polygonen per seconde

Kleuren: 32.768 kleuren tegelijkertijd

Geheugen: 4 Mb RAM bovenop de MegaDrive en MegaCD

Audio: Stereo, digitale audio

HALLO, TOEKOMST

Vanaf 24 november ligt het nieuwe technologische snufje van Sega in de winkel voor ongeveer vijfhonderd piek (met waarschijnlijk een spel bijgesloten). Het zwarte apparaat, oorspronkelijk Mars geheten, lijkt wel een beetje op de Enterprise commandoschotel van StarTrek en wordt in de cartridge gleuf van de 16-bits MegaDrive geplugd.
Niet alleen bouwt het de bestaande mogelijkheden van de cartridgeconsole uit, maar het maakt ook het spelen van 32-bits Mega CD's mogelijk. En, de 32X hoeft er nooit meer uitgehaald te worden, want de oude 16-bits spelen kunnen er ook in.
Deze 'upgrade' is een eerste concrete stap in een nieuw tijdperk.

MEGADRIVE BOUWPAKKET

Het idee voor de 32X komt voort uit twee ontwikkelingen. Ten eerste vindt er voortdurend progressie plaats bij het maken van de software. Een voorbeeld hiervan is de SVP-chip in Virtua Racing die in de cartridge is meegemonteerd en de prijs van het spel boven de 200 gulden tilt. De ontwikkelaars in Japan overwogen een aparte SVP cartridge uit te brengen maar kwamen er achter, vooral door het rasse voortschrijden van het Saturn-project, dat veel meer mogelijk was met een extra adaptor.
Hierbij komt de tweede reden om de hoek. Om de trouwe spelers van het moment niet van zich te vervreemden heeft Sega de MegaDrive tot het hart van hun marketingstrategie uitgeroepen. De kwaliteit die de spelen op dit systeem leveren, is volgens de Sega-beleidmakers van voldoende niveau om gamers aan zich te binden. Het was dus belangrijk om bij veranderingen in de toekomst met een apparaat te komen dat vooral ook de bestaande gebruikers zou plezieren. Na de Mega-CD 'add on' is ook de 32X bedoeld om de MegaDrive verder op te bouwen tot console toren.

MEER IS BETER

De extra PK-tjes geven de 32X een vergelijkbare prestatie/rekenkracht als een DX2/66Mhz 486 PC. In de 32X zitten 2 Hitachi 32-bit Risc processoren die 40 miljoen instructies per seconde leveren plus nog de VDP chip, die helpt met het razendsnel opbouwen van het beeld op het scherm. De 32X zal veel makkelijker en beter 3D beelden en wisselende perspectieven leveren, sneller animaties laten lopen, vloeiendere gameplay produceren en video kan fullscreen op het scherm verschijnen.
Een heel sterk punt is dat de spelen niet duurder zullen zijn dan het gebruikelijke MegaDrive spel. En nog beter is dat het apparaat bestaat, echt is, te verkrijgen is. Dat op zich is al bijzonder in een wereld waar men de mond vol heeft over wondermachines die alleen nog maar op de tekentafel bestaan.

SPANNING OPBOUWEN

Ondertussen zit ik nog steeds bij de receptie van Sega aan m'n zoveelste kop koffie me aan Daphne te vergapen. Leuk, maar niet



Snellere animaties, vloeiende gameplay.



LIVE 32X



Met de 32x gaan de poorten naar de hel pas echt open

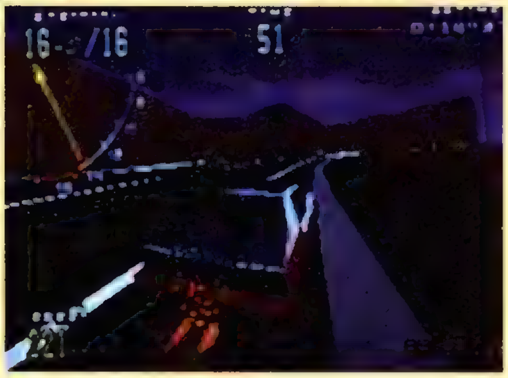
de exacte reden om af te reizen naar het landelijke Huizen. Games wil ik spelen en wel op de 32X. Er wachten namelijk drie previews van de eerste spelen die gelijk met de introductie van het systeem uit zullen komen, te weten de PC-klassieker Doom, een Virtua Racing DeLuxe versie en de speelhalhit Star-Wars Arcade.
Ik wist het nog niet, maar het zou nog eventjes duren voordat mijn begerige vingertjes aan de toekomst zouden kunnen zitten. Mijn gastheer Rob Janssen, Sega's product manager, gelooft namelijk in de spanning opbouwen en wil nog een heel verhaal kwijt. Over Sonic and Knuckles ("een Australische miereneter, maar schrijf dat maar niet op"), dat alle bestaande spelen op dit spel aangesloten kunnen worden en een apart 3D bonusspel verschijnt. Hij vertelt dat Sega en Nintendo niet bang zijn voor elkaar, maar vooral kijken naar wat Sony met de PlayStation gaat doen want alles wat Sony aanraakt verandert in goud. Dat Sega 59% van de Europese markt in handen heeft en ze in 1995 "een heel heftig seizoen tegemoet gaan."

VIRTUA RACING DELUXE

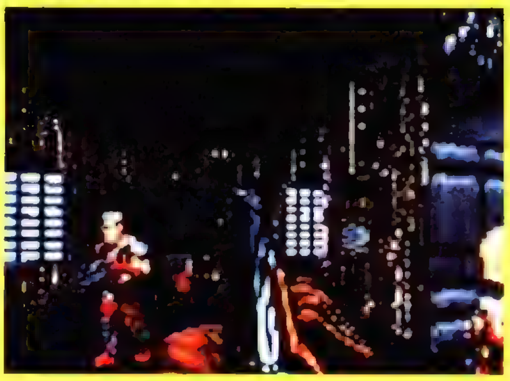
Jihaaa! Eindelijk! De 32X is aangekoppeld en een 85% versie van een vernieuwde Virtua Racing komt voor m'n mik. Uiteraard is 't hetzelfde spel, maar dan meer en beter.
De eerste nieuwe toeter en bel krijg ik voor de race in de vorm van een 3D vogelvlucht over het parcours. Naast de drie bekende circuits zijn er drie bijgebouwd: The Highland, een verwarrend spektakel door de straten van een stad en The Sandpark, met veel haarspeldbochten over akelig smalle wegen (Het derde nieuwe circuit troffen we in deze 85% versie niet aan). Tevens is er nu de keuze uit drie verschillende auto's; de bestaande Formule 1 wagen, maar ook een gewone auto en een agressief prototype (direct mijn favoriet).
De auto's reageren nog zenuwachtiger op de vingerknopcommando's maar toch ervaar ik een betere controle dan bij de 16-bitter. Het is het ware racen voor de echte profs. Duidelijk verbeterd zijn de achtergronden die zeer gedetailleerd en mooi zijn. Door de extra rekenkracht van de 32X wordt ook het parcours veel vloeiender bijgetekend op het scherm. Dit maakt hopelijk de koppijn ongedaan die de vorige versie bij lang spelen opleverde. Het muggegeluid van de racekarren is nog niet helemaal weg, al brult er hier en daar wel een PK-tje, terwijl crashes en rokende banden er veel beter uitzien. Misschien is het omdat het een 85% versie was, maar ik kwam in het spel niet meer de koeien bij de windmolen tegen of de meeuwen op de boulevard.

STAR-WARS ARCADE

Het spel is me bekend uit de speelhal, maar dat is een knoert van een muntenslurpende



In Virtua Racing Deluxe kun je ook voor gewone auto's kiezen.



Geen haperingen en soepele aktie in Doom.



Met de extra bitjes in de 32x lijkt 't of je de arcadekast in huis hebt gehaald.

MEGADRIVE 32X



kast. De eerste aktie op een 40% versie van het spel geeft al het gevoel de kast in huis gehaald te hebben. Sterker nog, ik begin me een beetje te voelen als Luke Skywalker. The Force is dus te vinden in de 32X. StarWars Arcade kent vier levels, ieder verdeeld in twee sublevels, waarbij de Deathstar weer eens vernietigd moet worden.
Een heerlijke space shoot'm up waarbij de tocht door de obstakels op de ruimteschepen spannend genoeg is om de films terug te brengen in de herinnering. Maar eerst moeten 20 TIE-fighters op level 1 aan barrels, terwijl maar 7 protection shields tot de beschikking staan. Een zeer moeilijke klus want ook al zijn de rottige vijanden tot in de kleinste details zichtbaar, ze zijn razendsnel en de tijd tikt snel weg. In level 2 is de missie een ruimteschip in te vliegen om de machinekamer op te blazen waarbij mitrallieurnesten lastig in de weg schieten en de tunnel erheen vele lastige wendingen kent. Alleen een Jedi Knight weet deze hachelijke onderneming te trekken. Maar met de extra bitjes van de 32X in de huiskamer wordt dat nu een hoop simpeler.

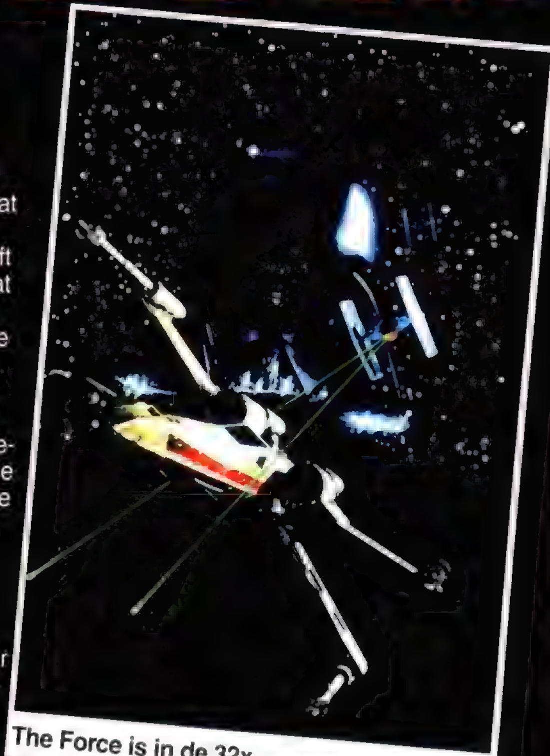
DOOM

Met de 32X gaan eindelijk de poorten naar de hel open voor de console gamer. De shoot'm up game Doom, waarbij door een gangenstelsel wordt gedwaald met een pistool, bazooka of kettingzaag en al het tuig naar de hel teruggeknald wordt, is nu ook beschikbaar op het televisiescherm. Het is het eerste spel dat wordt aangemerkt als voor 'Mature Gamers' (dat is iedereen die Sonic heeft uitgespeeld, geloof ik). In dit leeftijdsysteem is trouwens ook rekening gehouden met spelen voor 'adults only'; ik ben zeer benieuwd wat dat gaat inhouden. Deze 40% versie geeft al onmiddellijk aan wat bedoeld wordt met 'vergelijkbare prestatie als van een 486'. Er treden geen haperingen op en de aktie is soepel. Voor hen onbekend met de PC-versie gaat zeker een nieuwe wereld open.

HEBBE, HEBBE, HEBBE

De 32X maakt in ieder geval bestaande spelen een stuk mooier, het is niet geweldig baanbrekend maar een nieuw leveltje in de ontwikkeling van de technologie en zeker de moeite waard om over te zeuren als kerstgeschenk. Andere spelen die aan het begin van 1995 zullen verschijnen, zijn het welbekende Mortal Kombat II, het nieuwe vechtspel Cosmic Carnage, de robo shoot'm up Metal Head, misschien Ecco, maar waarschijnlijk geen Virtua Fighters (alleen voor Saturn). Het superpopulaire Macintosh spel Myst komt in ieder geval uit op de MegaCD, maar het is niet bekend of dit een 32-bit CD zal worden.

ADAM



The Force is in de 32x.





De spellen voor de 32x zullen nie duurder zijn dan die voor de MegaDrive.



ENQUETE

De grote Power Unlimited

Het is zover. De eerste grote Power Unlimited enquête ligt voor je. Dit is je kans om aan te geven wat je de beste games en spelsystemen van 1994 vond. Bovendien kun je ons nu eens echt vertellen waar volgens jou de sterke en zwakke punten van Power Unlimited liggen. Doe het wel snel want de sluitingsdatum is 12 december.

Onder de inzenders verloten we een gloednieuwe MegaDrive met 32X uitbreiding. De uitslag en de gelukkige winnaar maken we bekend in het februarinummer van PU dat eind januari verschijnt.

Win!



Stuur de uitgeknipte of gekopieerde lijst naar: Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.

Naam:
Adres:
Postcode:
Plaats:
Telefoon:
Leeftijd:
Meisje of jongen: M/J*
(* = doorhalen wat niet van toepassing is)

Simply the best

De beste Game Boy-spellen van 1994 zijn:
1.
2.
3.

De beste SNES-spellen van 1994 zijn:
1.
2.
3.

De beste Game Gear-spellen van 1994 zijn:
1.
2.
3.

De beste MegaDrive/Mega CD spellen van 1994 zijn:
1.
2.
3.

De beste PC-spellen van 1994 zijn:
1.
2.
3.

De beste drie spellen allertijden zijn:
1.
Systeem:
2.
Systeem:
3.
Systeem:

Ik heb thuis de volgende (spel)computers:
❑ Game Boy / ❑ NES / ❑ SNES / ❑ Game Gear / ❑ Master System / ❑ MegaDrive / ❑ Mega CD / ❑ PC met CD-ROM / ❑ PC zonder CD-ROM / ❑ Macintosh met CD-ROM / ❑ Macintosh zonder CD-ROM /❑ CD-i / ❑ Amiga / ❑ CD32 / ❑ Atari / ❑ Jaguar / ❑ Neo Geo / ❑ Geen

ENQUETE

De grote Power Unlimited

Het beste spelsysteem allertijden is:
❏ Game Boy / ❏ NES / ❏ SNES / ❏ Game Gear / ❏ Master System / ❏ MegaDrive / ❏ Mega CD / ❏ PC / ❏ Macintosh / ❏ CD-i / ❏ Amiga / ❏ CD32 / ❏ Atari / ❏ Jaguar / ❏ Neo Geo

Als volgend jaar de nieuwe 32/64-bit spelsystemen op de markt verschijnen, dan koop ik zo'n systeem:
Wel / Niet / Ik wacht af *

Wat is volgens jou de meest interessante ontwikkeling voor 1995:
❏ Atari's Jaguar / ❏ Sega's MegaDrive 32X / ❏ Sega's Saturn / ❏ Philips' CD-i / ❏ Nintendo's Ultra 64 / ❏ Sony's PlayStation / ❏ Panasonic's 3DO / ❏ Neo Geo CD

De harde cijfers

Geef de volgende onderdelen van Power Unlimited een cijfer van 1 tot met 10:

Het Power Unlimited-logo:

De cover/voorkant:

Yo! Post:

De Power Shop:

Nieuw!:

Even voorstellen (het testteam):

Het rapport (screentest):

Power Play:

Profcheck:

De wedstrijden:

Eeuwig Leven:

Power Prof:

De Power Quest strip:

Powersales:

De column:

De reviews en previews:

Welk cijfer geef je aan de hele Power Unlimited:

Wie is je favoriete redacteur uit het Power Unlimited testteam:
❏ Bjørn / ❏ René / ❏ Michael / ❏ Kees / ❏ Thomas / ❏ Adam / ❏ Ben / ❏ David / ❏ Laura / ❏ Ed

Ben je abonnee of koop je Power Unlimited in de winkel:
❏ Abonnee / ❏ In de winkel

Als je Power Unlimited in de winkel koopt, hoe vaak koop je 'm dan:
❏ Iedere maand / ❏ Regelmatig / ❏ Soms

De prijs van Power Unlimited is:
❏ Te hoog / ❏ Te laag / ❏ Precies goed

Waarom koop/lees je Power Unlimited:
❏ Mooie en interessante voorkant / ❏ Interessante nieuwe spellen / ❏ Handige tips & trucs / ❏ Om bij te blijven / ❏ Omdat ik wil weten welke spellen ik moet kopen

Hoeveel vrienden of familieleden lezen Power Unlimited met je mee:

En dan nog even dit....

Eikel van het jaar:

Kanjer van het jaar:

Grootste hekel aan:

Mijn geheime liefde:

Volgend jaar ga ik:







De aktie-bestseller voor twee!

Spelopbouw, graphics, animaties, scrolling, bewapening, special effects en natuurlijk de sound, handhaven nieuwe maatstaven.

De toekomst is begonnen. We bevinden ons in het jaar 2641. Alles is anders. Er heerst totale consternatie voor alles en iedereen. De strijd tegen het kwaad begint.

Kies tussen vier robots. In de twee-speler-module wordt het dubbel zo spannend. De één wil de ander overtroeven. Snelheid en intelligentie is geboden. Reusachtige sprites, die gedetailleerd geanimeerd zijn. Probotector is een briljante gameplay met supersound.

9 spannende levels plus vier verstopte. Alleen of met z´n tweeën. Op elk level een ervaring die waarmaakt wat jij ervan verwacht.

MAN!AC 10/94 schrijft:
„ ... met meer toewijding, fantasierijker en spannender kan men een aktiespel niet maken. Net als bij de Probotector voor de Super Nintendo, is het spel tot in de kleinste details professioneel weergegeven en zonder compromissen aan de techniek in scène gezet."

Briljant aktie-spektakel - Probotector - traditie: Toonaangevende speciale grafische weergave en speelplezier. Een meesterlijke prestatie.



IT'S A MAN!AC

KONAMI®
MegaVideoGamesFun

KONAMI-videogames: Adventure - Action - Fun - behendigheid - Sport alles voor Nintendo en Sega. Voor informatie/documentatie vraag Uw dealer of direkt bij:
KONAMI (Deutschland) GmbH, Amsterdam Branch, Stadhouderskade 14 E, 1054 ES, Amsterdam telefoon 020-6077125, fax 020-6077203

F&P 94/371

LETHAL EN

Jack Gaines was de laatste Sheriff van Gutbucket. Een klein stadje dat vroeger zo rustig en vredig was dat je het met recht saai kon noemen. Daar kwam een drastisch einde aan toen een groep desperado's Gutbucket binnenreed. Binnen luttele uren had de bende, die zich de Angelos des Morte noemde, de stad in haar greep.

THE BANK ROBBERY

Jack Gaines en zijn deputy haastten zich naar de bank. Enkele minuten geleden klonken daar pistoolschoten. De bende de Angelos des Morte was druk bezig het kapitaal van de inwoners van Gutbucket te incasseren. Nog voordat de sheriff zichzelf bekend kon maken, barstte er al een regen van kogels los.
Met zwaar geschut maaiden Jack en zijn deputy Mark enkele bankrovers neer. In hun enthousiasme brachten ze ook twee gijzelaars om. "Waar gehakt wordt vallen spaanders", zei Jack dan altijd.
De rovers werden steeds verder de bank in gedreven en ze moesten uiteindelijk hun explosieven gebruiken om de achterwand van de bank op te blazen zodat ze uit de handen van de sheriff konden blijven.
Maar die liet zich niet zo makkelijk afschudden. Jack verzamelde een posse van hulpsheriffs en vrijwilligers die bereid waren hun leven te wagen om de bende de hel in te jagen.

THE STAGE HOLDUP

In een rap tempo zetten Jack en zijn posse de achtervolging in. Met de snelheid van de wind galoppeerden de wetsdienaren over de grasvlakten in een verwoede poging de stofwolk, die kilometers verder de aanwezigheid van de desperado's verraadde, in te halen. Na dertig minuten lang de sporen hevig in de dijen van hun paarden te hebben geprikt, begon de posse terrein te winnen. Al snel zag Jack dat de bende een postkoets en twee huifkarren had veroverd.
Aangezien er zich in de postkoets nog twee doodsbange, vrouwelijke passagiers bevonden, was het een klare zaak dat daar als eerste wat aan gedaan moest worden.

JOE THE GIANT

Jack en zijn mannen omsingelden de koets en schoten moeiteloos de ene desperado na de andere van zijn paard of van het dak van de koets af. Al snel had de posse de koets en één van de huifkarren ontdaan van Angelos. Maar de hevigste strijd moest nog ontbranden want in de andere huifkar stond Joe The Giant te wachten op een verzetje. Hij bekogelde de posse met tonnen gevuld met explosieven. Terwijl scherpschutter Jack de tonnen één voor één kapot schoot nog voordat ze de grond raakten, leegde de rest van de posse haar wapens op de reus z'n borstkas. Na een uitputtend vuurgevecht van bijna een uur liet Joe The Giant eindelijk het leven.
Terug in Gutbucket kon de schade worden opgemaakt; zes leden van de posse waren omgekomen en acht waren serieus gewond waaronder Jack zelf.

THE TRAIN ROBBERY

De volgende morgen, nog voor dat de haan gekraaid had, werd Jack Gaines gewekt door zijn deputy Mark Hall. Hij had via de telegraaf (nee, niet de krant) te horen gekregen dat de Angelos des Morte enkele kilometers buiten de stad een trein aan het beroven waren. Binnen enkele minuten zat Jack, ongeschoren en uit de mond riekend, op zijn paard. Bijgestaan door wat er nog over was van zijn posse probeerde de door zijn verwondingen flink afgezwakte sheriff, de trein tegemoet te rijden in Snake Valley.
Na een woeste rit van een half uur kwam de trein in zicht. De dievenbende had duidelijk al gerekend op de komst van Jack en consorten want ze stonden reeds met zwaar geschut de wetsdienaren op te wachten in de raamopeningen van de trein. Er brak een hevig vuurgevecht uit en al snel werd duidelijk dat Jack en zijn posse zo goed als kansloos waren tegen de desperado's die de treinpassa-



Wat je noemt met de deur in huis vallen.



Zogenaamde scherpschutters doen een dutje.



De Apache's zijn duidelijk niet zo gesteld op postbodes.





Deze Angelo is straks zelf morte.

"Gunfighters" LETHAL ENFORCERS II

giers als levende schilden gebruikten.

SMEULENDE SHERIFF

De leden van de posse vielen bij bosjes van hun paarden. Ook de sheriff incasseerde twee kogels in zijn zij maar hij bleef, weliswaar met veel moeite, in het zadel. Toen hij zijn twee Colt's herlaadde, doorboorde een derde kogel zijn borstkas. Deze maakte definitief een einde aan Jack's missie om het boeventuig te verdelgen. Met een harde smak viel de nasmeulende sheriff van zijn paard. Hij was te uitgeput om zelfs nog een laatste kreet over zijn lippen te krijgen. Het was gebeurd, hij was voer voor de gieren. Sindsdien moet de stad het redden zonder een sterke arm van de wet. Doemdenkers beweren dat Gutbucket nooit meer een nieuwe sheriff zal vinden en dat de Angelos des Morte hier voor altijd zullen regeren. Maar wie weet, misschien is het wel een kolfje naar jou hand, vreemdeling?



Waar zouden we zijn zonder de trein.



The three amigo's.

VERSCHILLEN

Lethal Enforcers II wijkt in speelbaarheid en opzet niet echt drastisch af van zijn voorganger. Het enige verschil is dat Gunfighters zich afspeelt in het Wilde Westen en dat er ditmaal meer aandacht is besteed aan de interactiviteit van het decor. Er zitten regelmatig verrassingen (lees wapens van een zwaarder kaliber) verstopt in bloemenvazen of achter uithangborden. Net als bij deel I wordt Lethal Enforcers II na een aantal maal spelen vrij voorspelbaar. Je kunt je dan bijna geblinddoekt door de levels heenschieten. Vervelend is dat wanneer je door je credits heen bent (9 stuks), je het spel weer van voor af aan moet beginnen en de boeventronies je na een tijdje de keel uit gaan hangen. Het grootste manco van Lethal Enforcers II is dat een aantal van de eindbazen weliswaar niet echt moeilijk om zeep te helpen is, maar veel te veel tijd opeisen.

[illegible]

KEES



RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	7⁵

▲ Meeslepend

▲ Intensief

▼ Voorspelbaar

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 219,-
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami

8¹

Als beste getest – Power Premium – Power Unlimited



Dat treft want de sheriff niet zo op Apaches.



De zogenaamde eindbaas probeert een kalibertje zwaarder.



Een zee van kogels maar wel in zijn richting.

PETE SAMPRAS TENNIS

DUO GEAR

De nummer 1 van de tenniswereld heeft nu ook zijn eigen spel op de Game Gear. Op de MegaDrive (zie PU september) kun je met z'n vieren tegelijk spelen, op de Game Gear met z'n tweeën tegen elkaar, gewoon op één Game Gear! De ene speler bedient zijn tennisser met de D-pad, waarbij de bal automatisch geslagen wordt als de speler in de buurt van de bal is. De andere tennisser zorgt zelf dat ie op tijd bij de bal is, je hoeft dan alleen nog op het juiste moment te slaan door op de 1- of 2-knop te drukken. Het is een beetje omslachtig, maar je kunt natuurlijk ook gewoon alleen spelen.
Je kunt kiezen uit drie wedstrijdvormen. In Challenge-mode daag je een andere speler uit voor een enkele wedstrijd over 1, 3 of 5 sets met keuze uit dertig spelers (15 mannen en 15 vrouwen), die allemaal te zien zijn via een ingescand fotootje. Uiteraard is Sampras van de partij, de overige spelers zijn allemaal verzonnen.
In Tournament-mode speel je knock-out toernooien op diverse ondergronden, in steden die je zelf mag uitkiezen zoals London, Parijs, Milaan, Tokyo, Melbourne, New York en Rio.
In de World Tour-mode reis je over de hele wereld en moet je in iedere stad een tegenstander verslaan.

SLAGEN-ARSENAAL

Je slagenrepertoire is behoorlijk uitgebreid, met lobs, drop volleys en keiharde passeerslagen. Serveren kan op twee manieren: automatisch of handmatig, het laatste is moeilijker maar vergroot de kans op een ace.



Snoekduik waar Becker jaloers op zou zijn.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	9°

▲ Unieke 2-spelers optie

▲ Veel verschillende slagen

▼ Sommige tegenstanders zijn wat simpel

GAME GEAR
Prijs: ƒ 99,-
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Atoll Soft

8³

ALS BESTE GETEST – Power Premium – POWER UNLIMITED

Dat je als man een wedstrijd tegen een vrouw speelt, is een beetje vreemd maar verder is Pete Sampras Tennis ook op de Game Gear een heel realistisch spel. Zonder twijfel het beste portable tennisspel!

RENE



ERNIE ELS GOLF



De graphics zijn absoluut het sterkste punt van dit spel.

BALLEN ZOEKEN

Sinds ik Ed een keer heb verteld dat ik wel eens een balletje sla op de golfbaan, ben ik plotseling bevorderd tot golfspellen-tester. Niet dat ik dat erg vind trouwens, want op de computer vallen m'n scores meestal beter uit dan in het echt. Alleen het afgelopen weekeinde ben ik bijvoorbeeld al drie ballen kwijtgeraakt (een in de bosjes, de volgende in een sloot en de derde heb ik niet eens zien landen). Kortom, ik was dolblij toen dit Game Gear-spel in m'n bus viel.

STERKE GRAPHICS

De graphics zijn absoluut het sterkste punt van dit spel. Er zit dan ook een extra 64 Kbit graphics-chip ingebouwd, die er voor zorgt dat de banen er fotografisch echt uitzien en de gedigitaliseerde spelers hun swing heel realistisch en vloeiend uitvoeren.
Er kunnen diverse wedstrijden worden gespeeld: alleen, maar ook tegen menselijke of computergestuurde tegenstanders. Behalve een oefenmogelijkheid zijn er ook de wedstrijdvormen Stroke Play, Match Play, Threesome, Foursome, Skins en Stableford. Verder zijn er vier verschillende 9- en 18-holes banen, wisselende weersomstandigheden, herhalingen van slagen vanuit diverse camerastandpunten en worden de officiële golfregels gevolgd.
Helaas kunnen spellen niet tussentijds gesaved worden. Andere punten van kritiek zijn de lange wachttijd tussen slagen en het putten dat veel te moeilijk is gemaakt.



Alles bij elkaar is Ernie Els Golf best een leuk golfspel, waar ik nog heel wat uurtjes plezier van ga hebben. Desnoods tijdens het zoeken naar mijn bal.

RENE

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

▲ Mooie graphics

▲ Veel spelmogelijkheden

▼ Lang wachten tussen slagen

▼ Putten is veel te moeilijk

GAME GEAR
Prijs: ƒ 99,-
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Atoll Soft

7

PREVIEW

RUGBY World Cup 1995

Is het voetbal? Is het hockey? Is het basketbal? Is het misschien American football? Australian football dan? Neen! Het is de voorloper van American en Australian football, het oeroude en in veel landen zo populaire Rugby, een typisch Brits export produkt. In alle landen waar Groot-Brittannië een vinger in de pap heeft gehad, is het nog steeds een immens populaire sport.

ONBEKENDE SPORT?

Natuurlijk zijn er ook landen waar Groot-Brittannië in de geschiedenis niets of nauwelijks iets mee te maken heeft gehad en waar de rugby sport toch op grote schaal wordt beoefend. In Japan en Frankrijk bijvoorbeeld. In Nederland wordt weliswaar driftig aan rugby gedaan maar het is absoluut geen grote sport. Op internationale toernooien presteert de oranje equipe doorgaans matig en bij Studio Sport is rugby al helemaal geen item. En dat is toch een graadmeter voor de algehele belangstelling voor de sport in ons drassige landje?



Een vette scrum.

NIET BOT GENOEG

Rugby interesseert mij eigenlijk ook geen biet. Er zit voor mijn gevoel geen greintje 'schoonheid' aan. Als ik dan eens wat opvang van een wedstrijd op het moment dat ik wat zit te zappen met mijn remote controle, dan zie ik alleen wat zware, veel te bleke, ongeschoren kerels over een modderig veldje achter een ovale bal aan rennen, op weg naar twee palen met een dwarslat. Schiet men de bal tussen de twee palen en boven de dwarslat dan wordt er gescoord. Maar de ultieme score is als de bal achter de achterlijn van de tegenstander gedeponeerd wordt. Botte aktie is het element dat ik mis bij rugby als sport én als computerspel.



Bijna een touchdown.



Line Out voor de leren.

NIET INSPIREREND

In Rugby voor de MegaDrive word je al niet veel wijzer over de bedoelingen en regels van de sport. Ik betwijfel dan ook ten zeerste of dit spel in Nederland kan rekenen op een brede belangstelling, ook al omdat het spel absoluut niet inspireert om meer kennis op te doen over Rugby in het algemeen. Kijk, als zo'n spel in Engeland of Frankrijk op de markt komt dan zullen er genoeg exemplaren van verkocht worden om de introductie te rechtvaardigen. Rugby is daar immers de derde sport na voetbal en tennis, maar in Nederland...

RAPPORT

GRAPHICS	6^{7}
GELUID	6^{1}
ORIGINALITEIT	6^{2}
SPEELBAARHEID	6^{0}

- Rugby
- Onoverzichtelijk
- Inspiratieloos
- Slap

MEGADRIVE
Prijs: NNB
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: PMR

6^{2}



Rugby is als sportspel erg magertjes. Ten eerste zijn de graphics van een hoog saaiheids gehalte en ten tweede zijn de opties zeer beperkt. Daarnaast is het volkomen onmogelijk om de bal te blijven volgen. Iedereen duikt er maar bovenop waardoor je voor een groot deel van het spel maar moet gissen waar dat leren monster nu weer opduikt. Het zal zeker een weergave van de werkelijkheid zijn maar het blijft toch een vervelende bijkomstigheid. Nee, Rugby World Cup 1995 is niet aan mij besteed.

THOMAS



INDYCAR CHAMP

Featuring

INDYCAR

Nigel Mansell stapte vorig jaar over van de Formule 1 naar de Amerikaanse IndyCars. Maar in oktober van dit jaar zagen we 'm ineens weer terug in z'n Williams Renault. Mansell zelf zegt de IndyCars net zo uitdagend te vinden als de F1. Gaat dat ook op voor Mansell's Indy- en F1 racespel?

INDY CAR

'Prepare to race', hoor ik een onzichtbare stem roepen. De motoren brullen, het licht springt op groen, ik druk de B-knop zowat door de joypad heen en... niks, helemaal niks. Ze scheuren allemaal met een noodgang weg en ik sta stil. Lekker zeg, had ik me zo verheugd, doet ie 't niet. Dat krijg je met die testversies. Of... ja hoor, baklap die ik ben. Het is gewoon de A-knop, gassen doe je in dit spel met de A-knop! In alle racespelletjes die ik gespeeld heb, gas je met de B-knop en met m'n kuddegeest heb ik er niet eens aan gedacht dat het ook weleens anders zou kunnen.

SAAI

Goed, genoeg gekletst, racen maar. Zoals de meeste van jullie weten, zijn Indy-circuits nogal saai. Vaak zijn het grote ovalen banen met een betonnen wand er om heen. Het gaat verschrikkelijk hard maar het lijkt meer aan te komen op lef dan op stuurmanskunst. In het spel IndyCar is dat eigenlijk precies zo. Je hebt keuze uit 15 races en bij de meeste circuits is het een kwestie van vol het gas erop, de linkerduim ingerukt houden voor de lange bochten en een of twee plekken onthouden waar je even gas terug moet nemen.
Dat is dan ook de grootste kritiek die ik op het spel heb, het lijkt teveel op het echte Indy-racen en dat vind ik nogal eentonig. Daarbij komt dat het niet erg moeilijk is. Als je de plekken, waar je even je snelheid moet terugnemen, eenmaal in je hoofd hebt, kun je verder de rechterduim in de 'scheur-stand' houden.
Gelukkig hebben de makers van dit spel wat aardigheidjes ingebouwd, waardoor het geheel toch redelijk blijft boeien. Zo zijn er de pitstops. Al naar gelang de lengte van de race (en ik denk ook je rijstijl) is het soms nodig om te tanken. In bijna alle races krijg je tegen 't eind de melding dat je brandstof bijna op is. Je kunt gokken dat je het net redt en dat is soms ook zo. Die races win je vaak omdat alle andere auto's altijd een pitstop nemen. Er is echter een kans dat je zonder benzine komt te staan en dan is het einde onverbiddelijk. Af en toe verschijnt er een gele vlag linksonder in beeld. Het is dan zaak je snelheid aan te passen want inhalen is dan streng verboden. Doe je dat toch dan krijg je de melding dat je naar de pit toe moet voor strafseconden en lap je ook die medede-

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

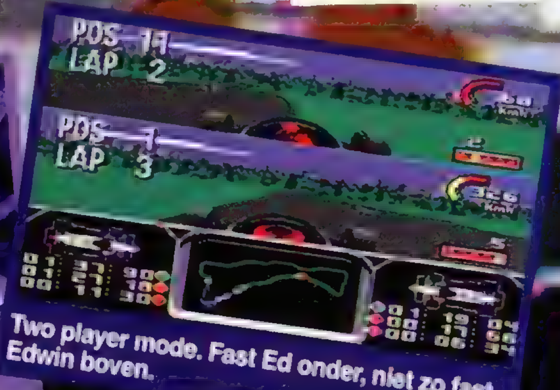
▲ Besturing
▼ Makkelijk
▼ Saaie circuits

MEGADRIVE
Prijs: f159,-
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar

75



Leg dat maar eens uit Nigel.



Two player mode. Fast Ed onder, niet zo fast Edwin boven.

& WORLD CHAMPIONSHIP

Nigel Mansell

In de vergelijking tussen Nigel Mansell's IndyCar en World Championship wint wat mij betreft de laatste. Vooral de afwisselende circuits en de grotere aanspraak op je stuurmanskunsten zijn daarvoor de reden. Beide spellen zijn echter dik in orde maar ik kan begrijpen dat Mansell weer is teruggekeerd in het F1-wereldje.

ling aan je laars dan volgt diskwalificatie. Ook te hard rijden in de pit levert een diskwalificatie op.

STEENBOOR

Met al die regeltjes zou ik bijna het belangrijkste vergeten, hoe is de besturing, hoe is het racegevoel? Nou daar valt weinig op aan te merken. De auto reageert niet al te direct maar dat is zeker op Indy-circuits met z'n lange, flauwe bochten geen probleem. Fraai is het geluid als je onder 'bruggetjes' doorrijdt of ingehaald wordt... zoooooeeeefffff. De auto zelf klinkt, zoals in zovele racespelletjes, als de steenboor van m'n buurman op zondagochtend.

WORLD CHAMPIONSHIP

In Mansell's World Championship kun je kiezen uit 16 Formule 1 circuits. Ook bij dit spel zijn de circuits afgeleid van het origineel en bij F1 betekent dat veel afwisseling. Het maakt een heel verschil of je op Hockenheim rijdt met z'n glooingen en lange rechte einden of Monaco met veel korte bochten. Elk circuit vraagt een andere rijstijl en dat vind je in dit spel zeker terug.

BANDENWISSEL

Het sturen gaat iets directer dan in IndyCar en dat is bij de vele bochtige circuits zeer prettig. Anders dan bij Indy bekijk je het spektakel vanachter de auto (bij Indy zit je er in). In dit spel geen brandstof problemen maar nu zijn het de banden. Zeker als je nogal wild rijdt, en hier en daar een graspolletje of betonnen randje meepakt, zul je tijdens de race een pitstop moeten maken voor een nieuwe set banden.

TESTRIT

Een leuke optie is de testrit. Mansell rijdt dan voor je uit en geeft aan wat de ideale snelheden zijn op het circuit. Wil je kans maken op een overwinning, dan is het zeker aan te raden om de wijze lessen van oom Nigel te volgen. Het is bij World Championship sowieso een stuk moeilijker om als eerste te eindigen en dat ligt met name aan de circuits die veel bochtiger zijn en dus minder inhaal plekken bieden. Stel in ieder geval je auto zorgvuldig af want dat kan behoorlijk in snelheid schelen.

KLEURENBLIND

Natuurlijk wordt op het scherm aangegeven op welke plek je in het veld ligt maar kun je bij IndyCar nog in seconden zien op welke afstand je directe concurrent zich bevindt, hier ben je voor die info slechts aangewezen op een schermpje linksboven. Kleine groene bolletjes en één rode (dat ben jij) geven de posities aan maar op het moment dat je er naar kijkt, knal je for sure de baan uit. Het schermpje is niet alleen klein; als je een beetje kleurenblind bent (ik dus) kun je die balletjes niet van elkaar onderscheiden. Een ander minpuntje is dat sommige circuits qua graphics nogal saai zijn (geen publiek bijvoorbeeld) en dat er naast de baan rotsblokken liggen waar je tegenop kan knallen. Niet erg realistisch dus.



RAPPORT

GRAPHICS	80
GELUID	80
ORIGINALITEIT	75
SPEELBAARHEID	85

- ▲ Afwisselende circuits
- ▲ Lekker moeilijk
- ▼ Niet voor kleurenblinden

MEGADRIVE
Prijs: f 129,-
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami

8

Als beste getest – Power Premium – Power Unlimited

WORLD CHAMPIONSHIP



Ritje met oom Nigel voorop. 280 is de adviessnelheid.



De pijl geeft de positie van de leider aan.

SYSTEM



Van achteren aanvallen mag best.

DEUREN, DINGEN EN DIMENSIES

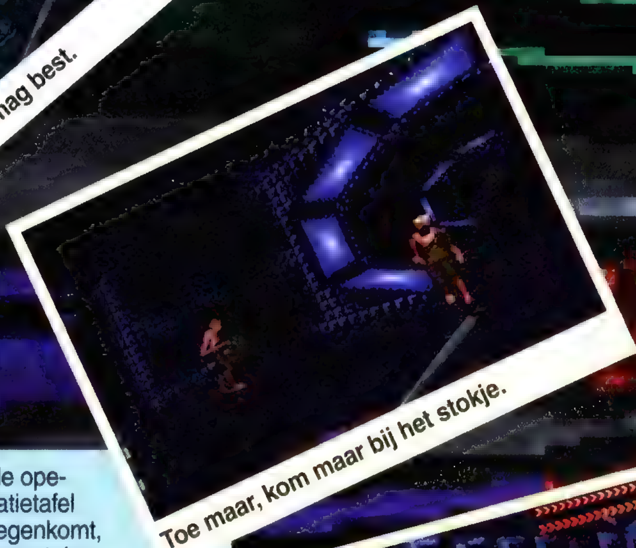
In full-screen 3D ontwaak ik in een mij onbekende ruimte. Deuren met knoppen erop vragen om geopend te worden. Achter de deuren liggen wapens, informatie, geneesmiddelen en allerlei handige gadgets klaar om door mij opgepakt te worden. Nadat ik een multi-media lezer heb gevonden, open ik de E-mail en de logboeken die ik heb aangetroffen. Het wordt me zo'n beetje duidelijk wie ik ben en wat ik daar doe.

LEKKER SMERIG

Zojuist kwam ik van de operatietafel, waar ik een gloednieuwe cyberspace-implantatie heb gekregen. Terwijl ik lag bij te komen van deze ingrijpende operatie, kreeg het computernetwerk van megacorporatie TriOptimum een eigen wil en bedreigt nu de Aarde met een laser vanuit de ruimte en hordes mutanten en robots vanuit het ruimtehoofdkwartier van TriOptimum. Een E-mail bericht van ene Rebecca Lansing zegt hierover: "Er is iets mis gegaan. Jij bent misschien wel de enige overlevende. Zoek informatie over de laser waarmee de Aarde wordt bedreigd, vernietig de laser en stop degenen die verantwoordelijk zijn voor de slachting." Geen idee wie Rebecca is, maar haar verzoek klinkt als een smerige klus dus dat lijkt me wel wat.

ALLES KAN KAPOT

Doom, het beste spel van de eeuw tot nu toe, had altijd één groot nadeel: qua gameplay stelde het eigenlijk niet veel voor. Schieten en deuren openen, dat was de voornaamste bezigheid die er van de speler(s) werd verlangd. In System Shock kan ook naar hartelust worden geschoten op mutanten en robots, maar er is meer, veel meer. Zo is het eerste wapen dat je in de buurt van de operatietafel tegenkomt, een stalen staaf waarmee je de hersenen kunt inslaan van iedereen wiens uiterlijk je niet bevalt. De staaf kun je niet alleen gebruiken om levende wezens en robots te doden, maar je kunt er ook computers, beeldschermen, camera's, vaten en kisten mee kapotslaan. Behalve wapens (ook handgranaten!), ammo en geneesmiddelen liggen er overal op de levels berichten voor je verstopt die je steeds duidelijker maken wat er is gebeurd en wat je te doen staat. Daarnaast kun je handige dingen vinden als een achteruitkijkcamera, een doelzoeker, nachtkijkers, een kompas, rollerskates om sneller te bewegen, en ga zo maar door.



Toe maar, kom maar bij het stokje.



Mutantenbaasje in de spotlights.



Heb ik niet gedaan.

SHOCK

Eindelijk: een Doom rip-off die op bepaalde onderdelen beter is dan het origineel. Veeleisender wat betreft de benodigde hardware en iets lastiger om te besturen, maar met veel gevarieerdere gameplay en een intrigerende plot-ontwikkeling. Het is dat het al een titel heeft, anders zou ik het Cyberdoom voor gevorderden willen noemen.

KIJK OM JE HEEN

De kijk-opties die je bij dit spel krijgt, zijn een bijzonderheid op zich. Behalve switchen tussen full-screen en half-screen kun je namelijk ook omhoog en omlaag kijken en bukken; handig om in ruimtes te komen die te laag zijn om rechtop staand te betreden. Ook is er de mogelijkheid om naar links of naar rechts over te hellen zodat je zonder al te veel gevaar om hoeken kunt kijken. Allemaal mogelijkheden die ik nog niet eerder samen in één spel ben tegengekomen.

PONG IN SPACE

Een deel van het spel speelt zich af in een zeer fraaie voorstelling van cyberspace. Dit is in System Shock een ruimtelijk netwerk waarin iconen zweven. In deze cyberspace kun je in alle richtingen bewegen, alsof je vrij in de ruimte hangt. Navigeren door deze ruimte is in het begin behoorlijk lastig, omdat je dus echt alle kanten op kan. Wat dat betreft geeft het een zeer goede indruk hoe het voelt om te manoeuvreren met een Virtual Reality-helm/bril/implantatie op of in je hoofd. Cyberspace moet je af en toe in om bijvoorbeeld software te vinden waarmee je gesloten afdelingen kunt betreden of bepaalde computers kunt activeren. Ook in cyberspace aangetroffen: een spelletje Pong om in een klein hoekje van het scherm te spelen. Is dat cool of is dat cool?

CYBER-MAN IN CONTROL

Wat betreft de bediening is er voor ieder wat wils: je kunt het spelen met een toetsenbord, een muis, een joystick, of combinaties hiervan. De combinatie toetsenbord en muis beviel goed; de pijltjestoetsen om te bewegen en de muis om voorwerpen op te pakken of te activeren en om je wapens te richten en je kijk-voorkeur (omhoog, omlaag etc.) te selecteren. Nog beter is het om System Shock te spelen met de CyberMan 3D controller van Logitech. Die is namelijk speciaal gemaakt om vooruit, achteruit, links, rechts, omhoog of omlaag te bewegen. Echt goedkoop is de CyberMan helaas niet en veel andere toepassingen zijn er nog niet, daarom zal ik niemand aanraden om dat ding speciaal voor System Shock te kopen, maar als je 'm al had, dan is het zeker de moeite waard om bij dit spel te gebruiken.

KEUZES, KEUZES, KEUZES

Nog zo'n fraaie System Shock mogelijkheid: vooraf kun je van vier essentiële onderdelen van het spel de moeilijkheidsgraad op vier niveaus instellen. Combat van stand 0 (tegenstanders vallen nooit als eerste aan) tot stand 3 (heavy duty combat), de plotontwikkeling (van geen plot tot een zich langzaam ontrafelend verhaal), puzzels (van opgelost tot moeilijk), en cyberspace (van makkelijk vechten en zeer ruime tijdslimiet tot moeilijk vechten en zeer korte tijdslimiet). Overigens, 'moeilijk' betekent hier ook echt moeilijk, dus wees niet al te gauw teleurgesteld of gefrustreerd als je op een gegeven moment hopeloos vast komt te zitten. Oefen dan eerst in een makkelijkere stand. Dat is niets om je voor te schamen. Beschouw het als een practice-mode en leer ervan. Het lot van de Aarde, of althans jouw baan bij TriOptimum, hangt namelijk af van jouw welslagen.

RAPPORT

GRAPHICS	9,0
GELUID	8,0
ORIGINALITEIT	9,2
SPEELBAARHEID	9,5

+ Kijken naar alle kanten
+ Spannend en goed verhaal
+ Fraaie wapens
− Hoge systeemeisen

PC
Prijs: ƒ 149,50
Systeemvereisten: 468-33, 4 Mb RAM, 30 Mb schijfruimte, DOS 5.0, joystick, muis of CyberMan.
Fabrikant: Origin/Looking Glass Technologies
Distributeur: Homesoft

9,2

ALS BESTE GETEST — Power Premium — POWER UNLIMITED

Uitgekeken op Doom 1 of zelfs al deel 2? Dan is het hoog tijd om System Shock aan te schaffen, een 3D-cyberpunk avontuur dat weliswaar op Doom lijkt te zijn geïnspireerd, maar veel meer originele mogelijkheden heeft en een veel gevarieerdere gameplay. Niet in het bezit van minstens een 486-33 PC? Laat dan maar zitten, want dat is helaas de minimum-eis voor dit spel van de maand en wie weet de komende maanden.

BEN

MICROMACHINES II

Weer een MicroMachines spel? Ja, eindelijk nummer II. De makers konden het niet laten om hun succesformule voort te zetten. Het spel verschilt dan ook niet zoveel van de eerste versie. Er zijn echter wel wat verbeteringen aangebracht.

ROND DE WC-BRIL

Zoals jullie inmiddels wel weten, is MicroMachines het dol dwaze racespelletje waarbij je met de mafste karretjes door garages, over keukentafels en zandbakken rijdt.
In MicroMachines II is niet echt veel veranderd. Er zijn wat nieuwe ondergrondjes bij gemaakt zoals TreeTop Tumble waarbij je in een boomhut over de houten planken vol met knoestgaten racet. Een heel leuk circuit is RimRunners. Met een Dragster racewagen knetter je zo snel mogelijk over een zwarte WC-bril in het rond. Levensgevaarlijk, want val je er af dan ben je nog niet jarig.
Andere circuit varianten zijn Lights Out en Roller Coaster. In Lights Out race je over een circuit vol met oude, verroeste waterpijpen, langs afvalputjes op naar de finish. Op het RollerCoaster circuit moet je je uiterste best doen om potten met verf en rollen behang te ontwijken. De kloven tussen de tafels worden overbrugd door behangrollen met motieven die pijn aan je ogen doen.

PARTY-PLAY

Het grote verschil met de eerste versie van MicroMachines zijn de vele race opties. Je kunt nu met vier man racen en een volledige competitie laten bijhouden. Het is ook mogelijk om het racen op de verschillende circuits te oefenen. Je kiest gewoon welk circuit je wilt verkennen. Zonder druk van tegenstanders raas je dan lekker tussen de bouten en moeren door.
PartyPlay is eveneens nieuw. De naam zegt het al: een race optie voor een feestje. Je kunt maar liefst met z'n zestienen de weg op gaan. Dat betekent nog niet dat je allemaal tegelijkertijd aan het spel meedoet. Nee, MicroMachines houdt de statistieken bij van de spelers. Wat dacht je ervan om Oma eens plaats te laten nemen achter het stuur van een Dragster. En dan achter Opa aan op de WC-bril.

BETERE BESTURING

MicroMachines II kent nog steeds de onuitstaanbare head to head challenge waarbij je in je eentje racet tegen een computer karretje. Wanneer je voorop ligt en je karretje van het scherm verdwijnt, pauzeert het spel. Daar word je helemaal knots van. Elke tien seconden stopt het spel. Ze hadden de kostbare bits beter aan een extra circuit kunnen besteden.
De besturing van de wagentjes is verbeterd. De karretjes liggen wat strakker op het circuit waardoor je nauwkeuriger kunt sturen. De circuits zijn echter wel ietsje moeilijker.

RAPPORT

GRAPHICS	8³
GELUID	8¹
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	8⁵

▲ Prima graphics en geluid

▲ Origineel

▲ PartyPlay te gek

▼ Weer die head to head

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 129,-
Fabrikant: CodeMasters
Distributeur: Atoll Soft

8³

Als beste getest — Power Premium — Power Unlimited

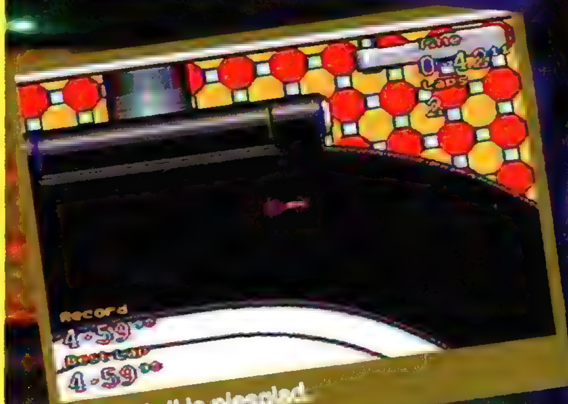


MicroMachines II is geen spectaculaire vernieuwing van het toch al uitstekende spel. Je zou het kunnen zien als extra 'levels'. De extra race opties daarentegen verhogen de speelbaarheid. Vooral de PartyPlay waarbij je met z'n zestienen in competitie kan racen, is een genot. Zeker omdat je op een feestje pa en ma waarschijnlijk ook zover kan krijgen om dit maffe spel te spelen.

DAVID



Pas op voor de boor!



De WC-bril is plesglad.



Veel nieuwe race opties.



De tegenstanders.

BMG Interactive Entertainment Nederland presenteert

LOADSTAR

THE LEGEND OF TULLY BODINE™

Loadstar doet je midden in het meest opwindende en originele ruimteavontuur sinds Star Wars belanden. Snel denkwerk en nog snellere reacties zijn noodzakelijk om rivaliserende chauffeurs, 'Slowpokes' en 'Toasters' te ontwijken op weg naar je einddoel. Dit opwindende nieuwe spel biedt je Full Screen en Full Motion Video en bevat adembenemende 3D graphics, duizelingwekkende speciale effecten en een Soundtrack op CD kwaliteit. Voor MPC CD-ROM (half december) en Mega CD (februari).

IN DE HOOFDROLLEN:
NED BEATTY ALS SHERIFF WOMPLER EN BARRY PRIMUS ALS TULLY BODINE.

BINNENKORT IN UW 'PC HOME-THEATRE'



ROCKET SCIENCE

BMG INTERACTIVE

DEALERINFORMATIELIJN: 035-256304

BEAUTY & THE BEAST



Schat, het was maar een grapje.



Ik haat spinnen en scherpe punten.



Hoepel op met je prikzwaardje!

Er was eens,
in een land ver weg,
een egoïstische prins
die weigerde een oude vrouw
onderdak te bieden. De oude vrouw
bleek een tovenares die de prins veranderde
in een beest. Daarna gaf ze hem een roos en liet hem weten dat
de betovering pas verbroken zou worden als hij erin zou slagen
Ware Liefde te vinden voordat de roos zou verwelken.



Ik geef je 'n roosje, m'n beestje.

BEEST ZOEKT VROUW

Walt Disney heeft een nieuwe platformkraker die min of meer is gebaseerd op het hiernaast kort samengevatte sprookje van Beauty & the Beast. De opdracht van het prinsebeest dat hierin de hoofdrol speelt: de prinses zoeken die meteen al in het begin van het platform hard wegloopt voor het beest. En dan maar hopen dat ze bij een tweede ontmoeting inziet dat zij de enige Ware Liefde van het beest is. Maar die prinses wordt niet zomaar door de voormalige prins gevonden, daar moet hij wel wat voor doen!

VECHTEN VOOR LIEFDE

Om te beginnen moet Beest allerlei ongedierte in de vorm van grote spinnen en vleermuizen doodslaan. Ondertussen moet hij daarbij over scherpe punten springen, van liftje naar liftje hoppen en af en toe z'n prinselijke brul laten horen, die zo indrukwekkend klinkt dat sommige vleermuizen van schrik in de lucht verstarren zodat Beest deze diertjes daarna als opstapje kan gebruiken.

HOOG, HOGER, DOOD

Na dit enerverende begin moet Beest zo snel mogelijk via een stuk of twintig plateaus naar boven hoppen voordat uit de grond oprijzende speren zijn missie voorgoed onmogelijk maken. Daarbij moet Beest nog meer spinnen en vleermuizen doodslaan en proberen niet te veel van de giftige rook in te ademen die onverwacht uit allerlei hoeken en gaten spuit. Na deze twee onderaardse levels is het prinsebeest eindelijk op de begane grond van het kasteel aangekomen.

KROT-PALEIS

Op de begane grond wordt meteen duidelijk dat het niet zo goed gaat met het koningshuis. De trappen die naar boven leiden hebben blijkbaar al gedeeltelijk kennis gemaakt met de slopershamer waardoor er voor het Beest niets anders opzit dan te springen van trapdeel naar trapdeel. Waar dat werkelijk onmogelijk is, moet Beest via de gerafelde koninklijke gordijnen omhoog klimmen. Van de weeromstuit is het aardige kandelaartje dat in het begin zo behulpzaam de weg wees, veranderd in een boosaardige vlammenwerper die constant probeert het aanwezige Beestenvlees te roosteren. Zelfs de massieve standbeelden in het paleis hebben hun beste tijd gehad; de lichtste aanraking is voldoende om ze spontaan bovenop de kop van Beest te laten vallen.

ROZEN VERWELKEN...

Langzaam maar zeker komt Beest steeds dichter in de buurt van Prinses Ware Liefde, al doen bijtende ridderhelmen, mini-riddertjes, meer scherpe punten en zelfs een prehistorische roofvogel hun best om Beest hierbij zoveel mogelijk te hinderen. Zei ik langzaam? Beter van niet, want zodra Beest aan een nieuw level toe is, begint de roos spontaan te verwelken. Dit kan Beest alleen voorkomen door hier en daar een roze waterdruppel op te pakken waardoor het roosje weer wat langer in leven blijft. Als het roosje halverwege een level geen extra water krijgt, kan Beest het verder wel vergeten. De roos verwelkt en Beest gaat in rook op.

BEESTEN VERGAAN

Als dit allemaal een beetje makkelijk klinkt, dan heb ik dat in ieder geval niet zo bedoeld, want Schoonheid en het Beest is een behoorlijk pittig spel met twee moeilijkheidsgraden, normaal en hard, al kun je die net zo goed moeilijk en zeer moeilijk noemen. Er is geen mogelijkheid om je spel te saven en je krijgt ook geen passwords na het halen van één of meer levels. Wat je wel krijgt, is de mogelijkheid om het spel na de dood van Beest opnieuw te beginnen vanaf het laatste punt waar je zo verstandig was een groen blokje op te rapen. Dit kun je echter ook maar een beperkt aantal keren doen omdat je maximaal vijf continues en drie levens per keer krijgt. Heb je die allemaal opgemaakt, dan ben je gedwongen weer van voor af aan te beginnen, wat na enige oefening wel steeds makkelijker wordt, maar niet perse leuker.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	7°

▲ Afwisselend
▲ Moeilijk
▼ Niet te saven
▼ Toch weer een platform

SNES
Prijs: ƒ 149,-
Fabrikant: Hudson soft/ Walt Disney
Distributeur: Atoll Soft

7

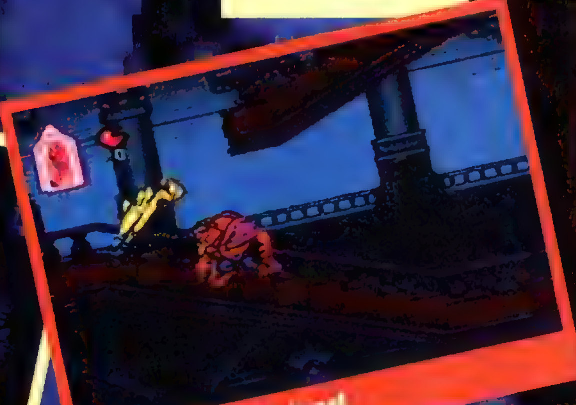
Beauty & the Beast doet sterk denken aan Aladdin, dat andere bekende sprookje waarvan Walt Disney een succesvol platformspel maakte. In beide gevallen wordt er flink gesjoemeld met het oorspronkelijke verhaal om het allemaal in het strakke keurslijf van een platform te persen, en in beide gevallen is het resultaat een fraai uitziend, redelijk afwisselend spel dat je met Ware Liefde aanpakt om het daarna voorgoed in de kast te leggen.

SEN





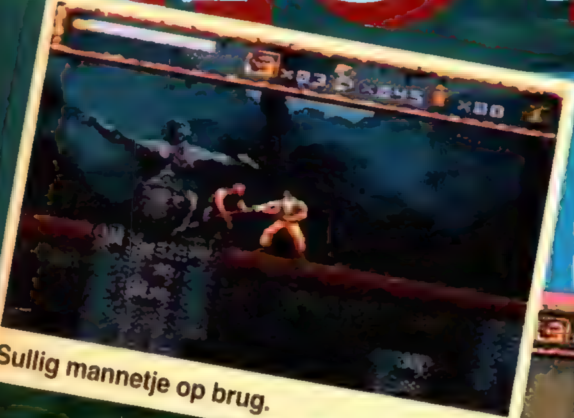
Shit, daar heb je die rare vogel weer.



Braaf kandelaartje, braaf.

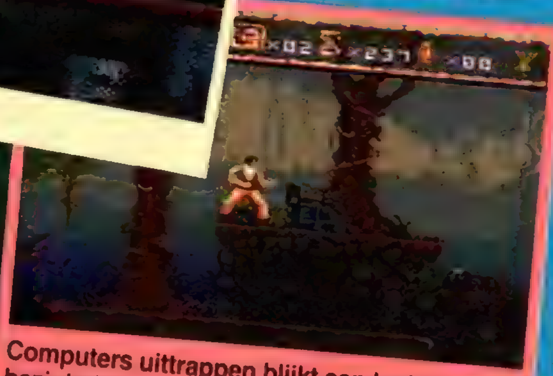
P R E V I E W

NO ESCAPE

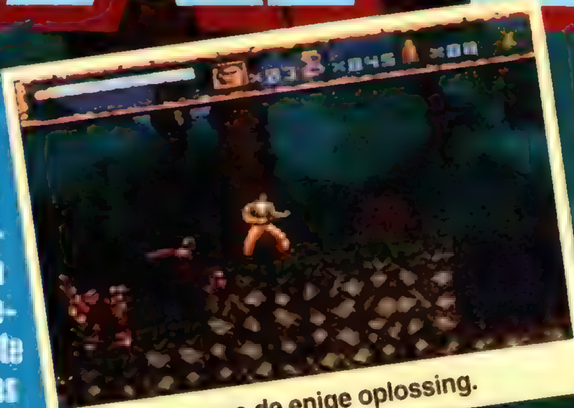


Sullig mannetje op brug.

Mijn naam is Robbins. Ik heb net mijn officier neergeschoten. Niks persoonlijks hoor, ik heb gewoon iets tegen militarisme. Helaas waren mijn superieuren niet zo geamuseerd door mijn aktie en ze besloten mij op te sluiten. Ik was enigszins verbaasd maar ja, je bent soldaat en je hebt maar bevelen op te volgen. Op naar de Liviticus Gevangenis dan maar. Met de monorail natuurlijk, want dit verhaal speelt zich af in de toekomst.



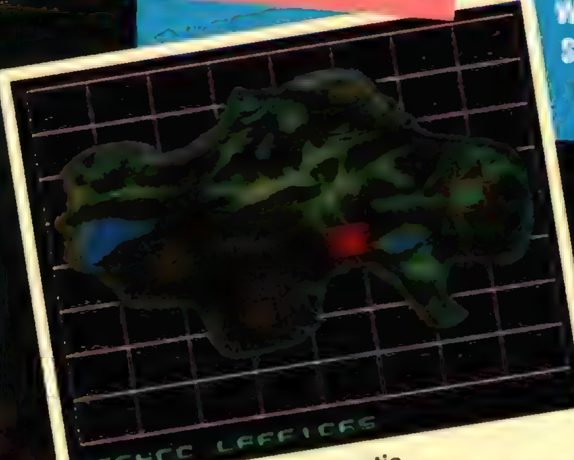
Computers uittrappen blijkt een leuke bezigheid.



Rennen is soms de enige oplossing.



Zijn dit nu de Techno Warriors?



Landkaart voor level-selectie.

RAPPORT

GRAPHICS	6⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	5⁰
SPEELBAARHEID	5¹

- ▲ Aardige animaties
- ▼ Nogal saai spelconcept
- ▼ Slechte bediening

SNES
Prijs: NNB
Fabrikant: Sony Imagesoft
Distributeur: Columbia Tristar

5⁹

No Escape is een platformaktiespel dat een beetje in elkaar is geflanst. De graphics zijn nogal zwak maar de animaties zijn niet slecht in de trend van Prince of Persia en Blackthorne (zie dit nummer). De controles zijn helaas beduidend minder en dat breekt het spel. Ook het spelconcept laat te wensen over.
BJORN



TUIG

De gevangenisbaas was ook al niet erg te spreken over mijn moord, maar ik werd pas goed pissig toen hij zei dat ik volgens hem tuig ben. Nu kan ik veel hebben maar tuig? Ik? Goed, omdat ik tuig ben, werd ik naar de Absalom gestuurd. Wat dat is, weet ik niet maar volgens de gevangenisbaas is er geen ontsnappen mogelijk. No Escape!

ONVRIENDELIJKE SOEP

Alles goed en wel. Ik ben in de jungle terecht gekomen en maak zorgvuldig mijn nagels schoon. Whaaha! Wat is dat? Een bende onvriendelijke mannen komt op me af stormen met duidelijk de bedoeling mij tot soep te degraderen. Vluchten! Ik probeer nog hier en daar een klap uit te delen maar het zijn er te veel en rennen blijkt de enige mogelijkheid om mijn haar in model te houden. Een paar honderd meter verder knipperen neon letters: END. Ha! Ik spring moedig de afgrond in waar de letters naar toe lijken te wijzen.

ELECTROPUTERS

Ik kom op een brug terecht waarop een gevaarlijk uitziende postmodernist onhandig met een zwaard staat te hannessen. Met een kunstige koprol beland ik aan zijn voeten en geef hem een stuk of veertig hooks tegen zijn kinnebak. Snel gaat ie plat en word ik weer door die irritante mannetjes achtervolgd. Zelfde verhaal, zelfde einde. Dit maal kom ik niet op een brug maar weer in een jungle terecht. Her en der staan electroputers die je uit (=kapot) kunt trappen. Op zich is dat wel leuk maar na zo'n dertig electroputers is de lol er af. Het is de bedoeling dat ik systematisch al die dingen uittrap zodat de elektrische boobytraps worden uitgeschakeld. Aan het einde staat weer zo'n neonbord enzovoort.

ILLUSION OF GAIA

Illusion of Gaia is momenteel een SNES-hype onder de Role Playing Games, vooral in de Verenigde Staten. Toen we op Internet op zoek gingen naar wat info over dit nieuwe spel, kwamen we een hele batterij gebruikers tegen die antwoord wilden op evenzovele vragen. Een ingewikkeld en complex spel? Dat in ieder geval, maar daarnaast is Illusion of Gaia ook nog eens paranormaal, mystiek en erg spannend.



Will verschijnt voor de koning.



Gaia, de beschermgeest van moeder aarde.



Will en zijn vriendjes in de vriendengrot op South Cape.

VERMIST

Will is de hoofdpersoon in Illusions of Gaia. Een aantal jaren voordat het avontuur begint, maakte Will, samen met zijn vader en een gedeelte van de inwoners van zijn dorp, deel uit van een expeditie naar de legendarische Toren van Babel. Na een lange en uitputtende tocht vonden ze dan uiteindelijk de duizenden jaren verborgen Toren. Aarzelend ging de expeditie naar binnen maar op dat moment gebeurde er iets waar nog steeds geen verklaring voor is gevonden. De expeditie verdween van de aardbodem met uitzondering van Will. Verdwaasd keerde hij terug naar zijn dorp, zonder zich ook maar één ding te herinneren van wat er nu precies allemaal gebeurd was.

TELEKINESE

Nog vreemder was dat Will na zijn terugkeer ineens de macht had om objecten te verplaatsen met behulp van zijn geest. Om een antwoord te krijgen op alle vragen die rezen na Will's thuiskomst, besluiten hij en enkele van zijn vrienden om opnieuw een expeditie te vormen, op zoek naar de verloren avonturiers, op zoek naar de restanten van een lang geleden vergane beschaving.

GAIA

Met zijn vrienden Lilly, Lance, Seth en Erik vertrekt Will vanuit zijn dorp South Cape naar het Noorden. Het zal een slopende reis worden, vol gevaren, onbekende continenten en buitenaardse wezens die er alles aan doen om te voorkomen dat het geheim van de Toren van Babel aan de mensheid geopenbaard wordt. Maar gelukkig staat Will niet alleen. Gaia, de geest die waakt over het welzijn van de aarde, is zijn beschermer. Zij zal Will helen als hij lichamelijk niet meer in staat is om zijn expeditie voort te zetten. Daarnaast zal zij ook zorgen dat Will en zijn vrienden uitgerust worden met mystieke krachten, waarmee het gezelschap zich kan veranderen in machtige wezens. Een reis van South Cape via Machu Picchu en de piramide van Gizeh naar de Toren van Babel: Nederland zal moeten wachten tot de zomer van 1995, want dan gaat Will pas bij ons op pad.

Onder de Role Playing Games is Illusion of Gaia een hele grote. De graphics in dit spel zijn ijzersterk en het verhaal doet je verlangen naar meer. Ik denk dat als dit spel uitkomt in de Lage Landen, alle RPG-minnaars verslingerd zullen raken aan Will en zijn makkers. Kijk er in ieder geval naar uit als het zover is. Illusion of Gaia hoort in je verzameling.

THOMAS

RAPPORT

GRAPHICS	9²
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	7⁸
SPEELBAARHEID	9⁰

- Aktie
- Paranormaal
- Goed verhaal
- Speelbaarheid

SNES
Prijs: ƒ 199,-
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Omega

8⁶

ALS BESTE GETEST — Power Premium — Power Unlimited



De lieftallige prinses Kara.



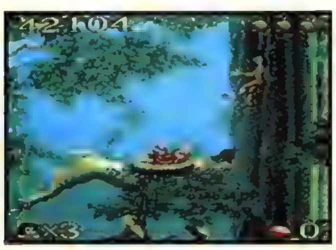
Will zit in de gevangenis. Neurie oma's liedje om hier uit te komen.

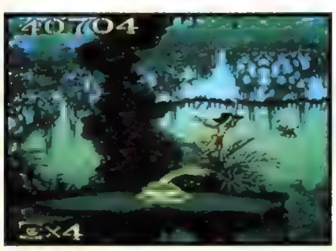
Relive the magic of these Disney







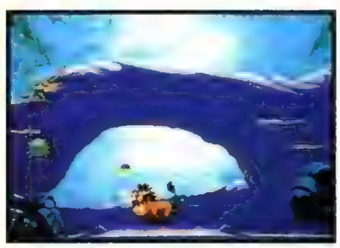


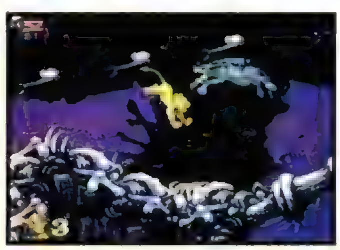


Get down to the bare necessities of life...and escort Mowgli through the jungle to the safety of the human village. Fight the boggle-eyed snake, Kaa, and defeat Shere Khan the hungry tiger in this exciting adventure based on Disney's classic! It'll drive you ape crazy!

MEGA DRIVE • GAME GEAR
MASTER SYSTEM • SNES
NES • GAME BOY







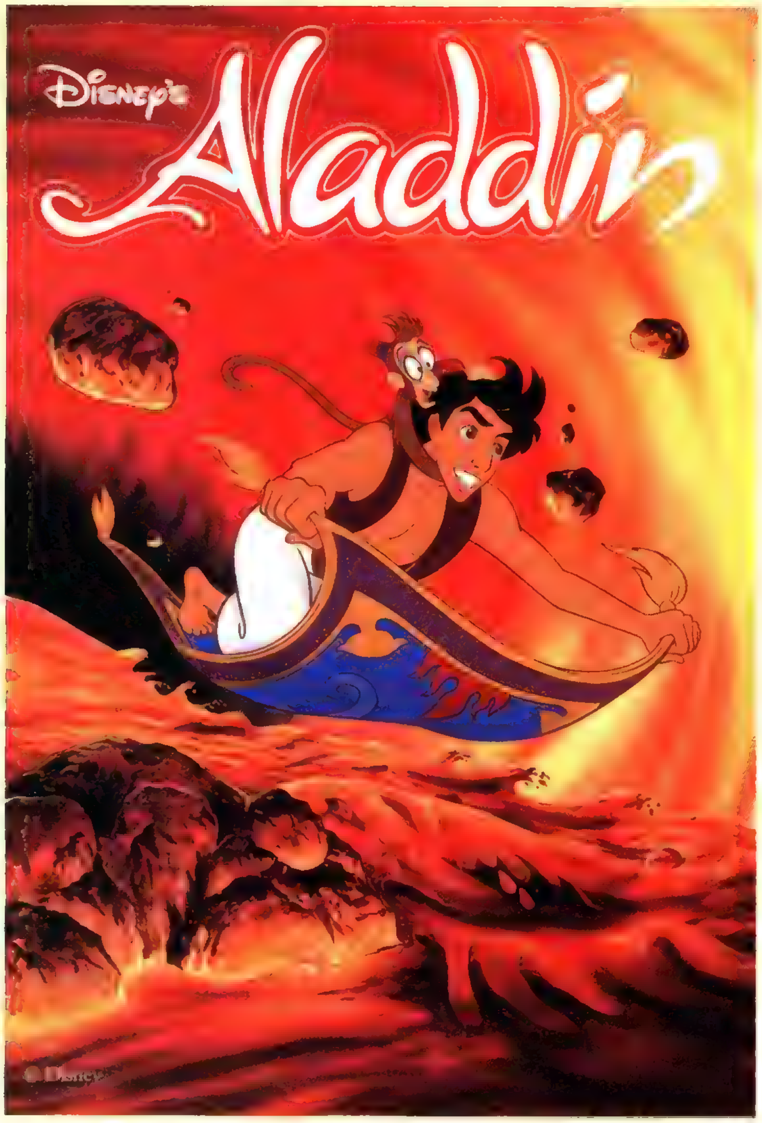
The Lion King brings to life the majesty and mystery of Africa through the tale of Simba, a lion cub faced with the challenging transition to maturity. Driven into the wilderness by his evil uncle Scar, Simba finds salvation with Pumbaa the warthog and Timon the meerkat, and his education begins. Tackle heinous hyenas in the elephant's graveyard, avoid the trampling hooves of stampeding wildebeest as you battle through 10 levels to ensure Simba claims his rightful place as Lion King.

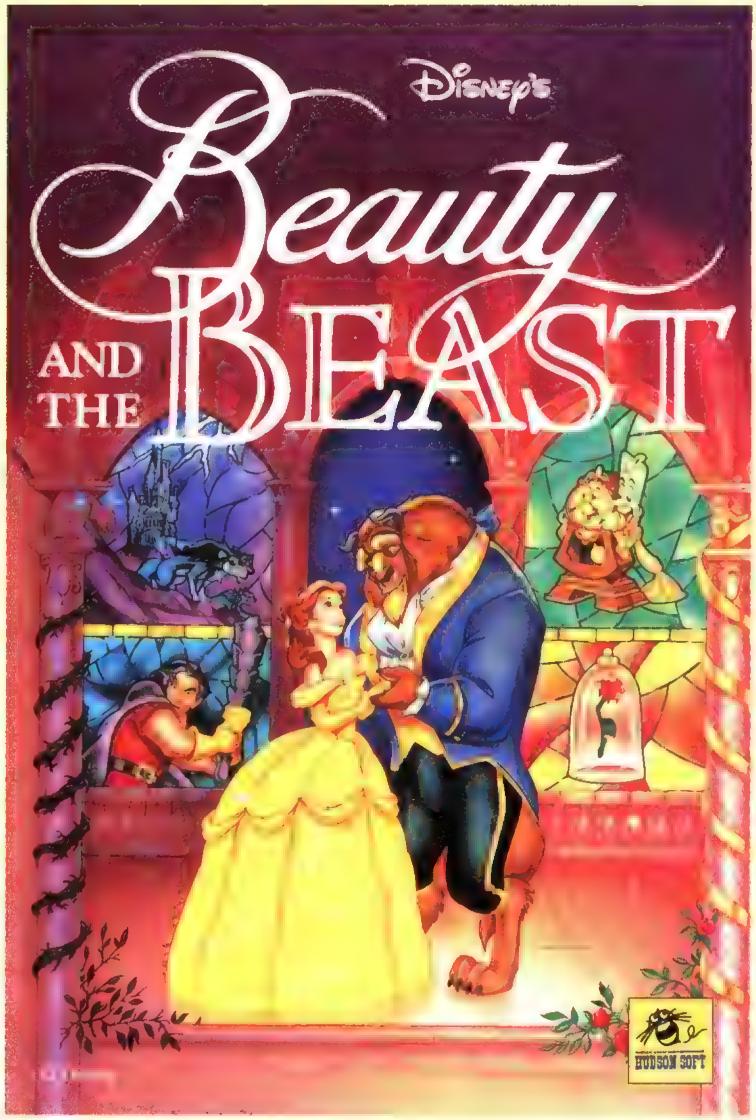
MEGA DRIVE • GAME GEAR
MASTER SYSTEM • SNES
NES • GAME BOY

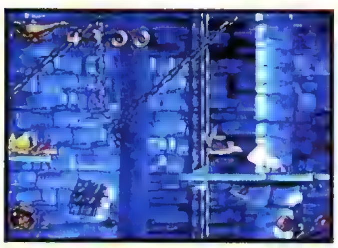
Disney SOFTWARE

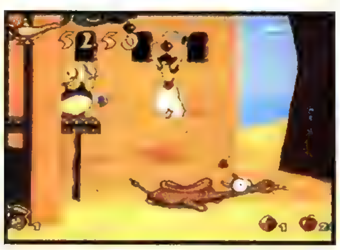
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT S.A.R.L.

films through these video games.





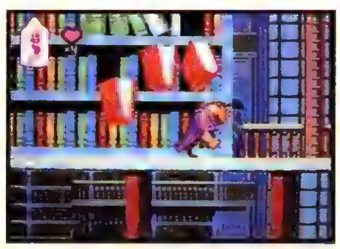




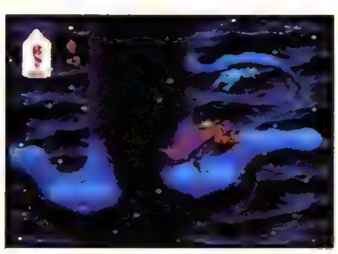


Embark on an adventure full of magic, mystery, action and incredible animation with this remarkable rendition of Disney's blockbuster Aladdin. Take our young hero on a high-speed chase through the streets of Agrabah! Best the Palace Guards with dazzling swordplay! Escape from the Sultan's Dungeon! Marvel at the Cave Of Wonders! Hang on for a magic carpet ride of a lifetime! And defeat the despicable Jafar, captor of the beautiful Princess Jasmine.

MEGA DRIVE • NES
GAME BOY







A self-centred prince is transformed into a hideous beast by the magic of an enchantress. What's more, all his servants have been turned into household objects. Before departing, the enchantress leaves a rose in the hands of the Prince. 'This rose will bloom until your twenty-first birthday. You have until then to find the one you truly love and to earn that person's love in return. If you don't, you will be doomed to remain a beast forever." Can the Beast break the spell before it's too late?

SNES • NES

Virgin

233, rue de la Croix Nivert, 75015 PARIS

PSYCHO PINBALL

Flipperen met een gordeldiertje... Ach, waarom niet. Als zo'n beest in zijn schulp kruipt is het in staat om een rollende beweging te maken. In principe maakt het voor een flipperkast niet zo veel uit wat voor een bal je erin stopt. Het moet alleen wel tegen een stootje kunnen en gordeldieren staan erom bekend dat ze heel wat geweld kunnen verdragen. Gordels vast, flipperen maar!


Psycho Ghost Train.


De walvis in The Abyss.


Sublevel in de maag van Moby Dick.


Trick or treat!

GATEN EN TUNNELS

Psycho Pinball is één van die flipperspellen voor de MegaDrive die boven de rest uitstijgt. Het uitgangspunt van het spel is als alle andere Pinballs: er kan gekozen worden uit vier kasten waarin je je skills als volleerd pinballer kunt uitleven. Er staan vier hoogstaande pinball-tables tot je beschikking. Bij deze vier kasten afzonderlijk wordt het onderscheid met andere pinball spelletjes al snel duidelijk. Het zijn namelijk stuk voor stuk spannende tables, met een legio aan mogelijkheden om punten te scoren. Er zijn zo veel gaten en verborgen tunnels in de spellen verwerkt, dat je op een gegeven moment niet meer weet waar je nu überhaupt punten aan het scoren bent... Bovendien zijn alle launchers uitgerust met een skill-slot, iets dat bij elke flipperkast standaard ingebouwd zou moeten zijn.

SUB-LEVELS

Wat Psycho Pinball echt bijzonder maakt, zijn de verborgen sublevels. Deze sublevels zijn heuse platformspelletjes waarin bijna niets meer herinnert aan de flipperkast die je net nog voor je neus had staan.
De vier flipperkasten hebben ieder een eigen sublevel waarin de stalen kogel is veranderd in een gordeldier. Bij de Wild West kast bijvoorbeeld, schiet je op een gegeven moment in de mond van een enorme roze walvis. Direct daarna kom je als gordeldier in het sublevel terecht: de gore stinkende maag van de roze plankton-walvis. In zijn of haar maag moet je dan zoveel mogelijk krabbetjes te pakken zien te krijgen. Maar als je eenmaal met het maagzuur in aanraking komt, ga je subiet weer terug naar de flipperkast.
Op deze manier zijn ook de andere drie flipperkasten voorzien van hun eigen sublevel. En mocht je geen liefhebber zijn van wat voor sublevel gedoe dan ook, dan kun je altijd nog kiezen voor een sublevelloos spel. Het flippergehalte blijft van een uitzonderlijke kwaliteit!


How the West was won.

Echt psycho is dit Psycho Pinball niet. Het enige wat psycho genoemd zou kunnen worden, is de spontane aanval van duizeligheid die optreedt als je in het options menu de speelsnelheid psycho kiest. De bal schiet dan over het beeldscherm met een snelheid waar de grijze hersencellen niet of nauwelijks op berekend zijn. Psycho Pinball is naast duizelingwekkend ook gewoon leuk. De combinatie met een platformspel maakt Psycho Pinball meer dan alleen een flipperspel.

THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS	7⁹
GELUID	8⁴
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	8⁴

▲ Sublevel optie
▲ Leuke flipperkasten
▲ Vier spelers optie
▼ Minder psycho dan verwacht

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 129,-
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Atoll Soft

8^3

ALS BESTE GETEST – Power Premium – POWER UNLIMITED

MONSTER MAX



Dat moet mij weer overkomen; je bent keihard aan de weg aan het timmeren om je carrière als rock-ster op poten te zetten, komt er opeens uit het niets één of andere bozo die zich Krond noemt en van de ene dag op de andere alle muziek uit ons leven verbant!

RAPPORT

GRAPHICS	7⁸
GELUID	6⁷
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	9⁰

- ▲ Moeilijk
- ▲ Grappig
- ▲ Uitgebreid
- ▼ Hoofdpijn

GAME BOY
Prijs: ƒ 89,95
Fabrikant: Titus
Distributeur: Baltimore

8

ALS BESTE GETESTE Power Premium POWER UNLIMITED

ROTSTREEK

Net als Max, de hoofdpersoon van dit spelletje, ben ik niet het type om mensen lastig vallen maar als iemand zo'n rotstreek levert als de muziek uit de wereld verbannen, dan verdien je niet beter dan een goede afranseling. Hoe pak je zoiets aan? Normaal zou je Krond opzoeken in het telefoonboek en die vogel even thuis opzoeken maar in de wereld van computer-games gaat dat natuurlijk iets minder makkelijk.

Krond woont in een verborgen kamer ergens in de Megahelden-academie en alvorens je op zijn deur kunt kloppen, moet je eerst negen levels lang allerlei opdrachten uitvoeren. Onderweg moet je puzzels oplossen en geld verdienen met het opsporen van vermiste personen en het uitroeien van Krond's handlangers. Om het je iets eenvoudiger te maken, zijn door de hele academie voorwerpen verstopt die je bij je missie moeten helpen. Als je dan uiteindelijk alle puzzels hebt opgelost (en neem van mij aan dat dat niet makkelijk is) en Krond naar een andere zonnestelsel is gelanceerd, kun je je weer voor honderd procent toeleggen op het maken van verderfelijke popmuziek.

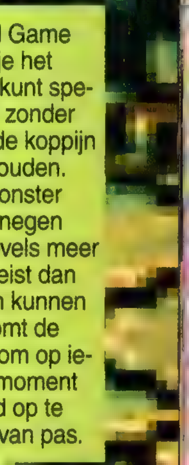
KOPPIJN

Ik heb al eens eerder verkondigd dat eigenlijk alleen het platform-spel (Mario ect.), het puzzel-spel (Tetris ect.) en het oerspel (Pacman) geschikt zijn voor het kleine beeldje van de Game Boy. Monster Max is echter een geslaagde poging om ook het "adventure-game" op de Game Boy toe te passen. Alleen is het nadeel van een geslaagd Game Boy-spel dat je het nooit zo lang kunt spelen als je wilt, zonder daar barstende koppijn aan over te houden. Aangezien Monster Max met zijn negen uitgebreide levels meer speeluren opeist dan mensen-ogen kunnen doorstaan, komt de mogelijkheid om op ieder gewenst moment een password op te vragen goed van pas.

Monster Max is echt zo'n spel dat je maanden lang overal mee naar toe sleept in de hoop het in de stille uurtjes uit te kunnen spelen. Net als bij bijvoorbeeld Mario ontdek je iedere keer weer nieuwe doorgangen en objecten die je overwinning (ook nadat je het spel misschien al meerdere malen hebt uitgespeeld) nog mooier maken. Een absolute aanrader voor fanatieke Game Boy-gebruikers.

KEES



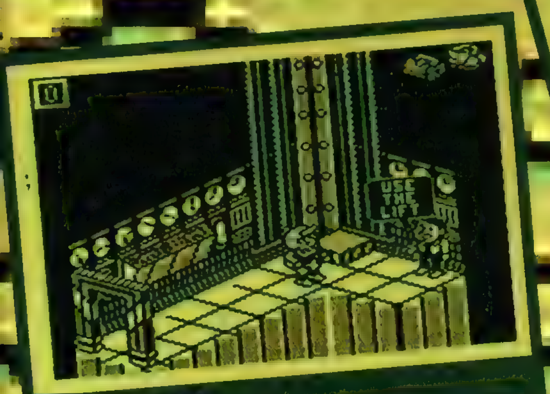




Play the funky music!

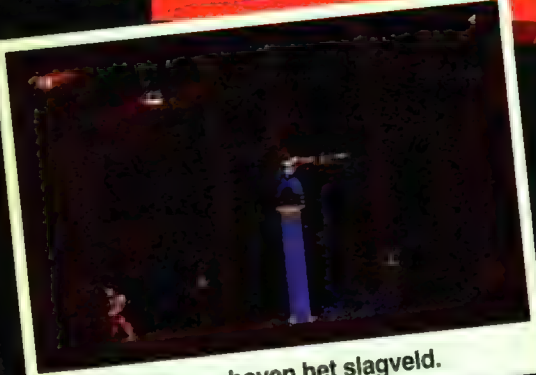


Het zal wel aan mij liggen maar hoe kom je deze kamer uit?



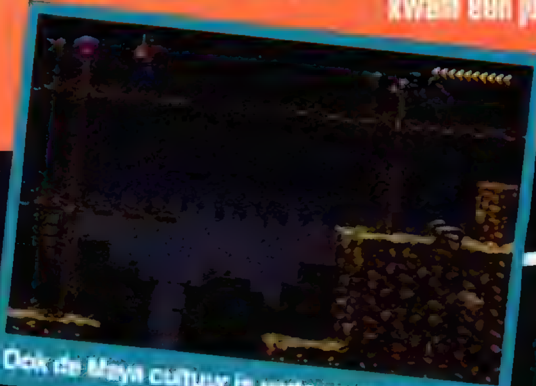
Hé, een rapper!

BLACK



Fier verhef ik me boven het slagveld.

Lang, lang geleden was de mystieke wereld van Tuul een vreedzame plek. De heerser had een tweeling. Een van zijn twee zonen zou hem opvolgen om het land te regeren. Ze moesten kiezen uit twee edelstenen, de Darkstone en de Lightstone. Vanaf dat moment was Tuul verdeeld: de helft van de bevolking was trouw aan de drager van de Lightstone, de andere aan de drager van de Darkstone. De volgelingen van de Darkstone woonden in de grotten onder de rijke wereld van de volgelingen van de Lightstone. Op een dag kwam een jonge strijder, Sarlac genaamd, die de gemuteerde Darkstone volgelingen opjutte om tegen het Lightstone-volk te gaan vechten. En zo begint het verhaal.



Ook de Maya cultuur is vertegenwoordigd.



Ik zal de dood van m'n vriendje wreken.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁸
GELUID	7⁶
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	9⁰

- Realistische animaties
- Lekkere doom-sfeer
- Spannende aktie
- Mooi verhaal

SNES
Prijs: ƒ 169,-
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Omega

8⁶

ALS BESTE GETEST – Power Premium – POWER UNLIMITED

KYLE BLACKTHORNE

Kyle Blackthorne is een... nou ja, laat ik nou maar gewoon zeggen dat Kyle de held is die alles weer goed gaat maken want in de handleiding van het spel staan paaaaagina's vol over Blackthorne. Niet te geloven! Een compleet boek bijna. Yep. Kyle is een ex-militair met een grote gun. Zo'n commando van het type waar je niet mee fokt. Breed, groot, nors, en bovenal die gun! Kyle komt erachter dat hij eigenlijk één van de tweelingzonen is en gaat de ondergrondse gewelven in om het op te nemen tegen de Duivelse Heerser Sarlac, die de Blackstone heeft ingepikt.

GRAG-'ORHS EN WHAR-'ORKS

Voorzichtig stap ik de onderaardse lift uit en sta al snel oog in oog met een Grag'orh. Rap trek ik mijn gun en blaas spetters van zijn groene bloed tegen het plafond. Op zich niet eerlijk: hij mag tot wel vier schoten lossen in één salvo en ik maar één schot en dan moet ik ook nog herladen. Maar goed, even wachten tot hij uitgeraasd is met zijn pistooltje en dan de volle laag geven, dat werkt altijd bij Grag'orhs.

Bij de, met zwepen bewapende, Whar'orks ligt dat anders. Daar werkt alleen een 'Hover Bomb'. Die Whar'orks kwam ik trouwens pas later in het spel tegen, net als de Eekers. De Eekers zijn een soort mens-etende planten die op zich makkelijk te overwinnen zijn: gewoon een paar kogels in jagen. Ze gillen dan angstvallig (vandaar de naam Eekers).

ARME ANDROT-HI'S.

Het vreedzame Androthi volk is gedwongen tot slavenarbeid in de mijnen. Terwijl ze van de Whar'orks zweepslagen krijgen, moeten ze met elektroboren grondstoffen delven voor de Blackstone aanhangers. Als echte held laat ik dat natuurlijk niet toe en versla de ene slechterik na de andere.
Na een vechtpartij maak ik altijd een praatje met de bevrijde Androthi's, wat heel handig kan zijn want je krijgt soms handige voorwerpen van ze.
Een man die zich verborgen had, vroeg me bijvoorbeeld of ik zijn broer had gezien. Eerder in het spel kwam ik een mijnwerker tegen die zei dat zijn broer zich verstopt had, dus ik kon tegen de man zeggen: "Ja hoor, die

Blackthorne is een klasse platformspel. De animaties en graphics zijn prachtig en de vechtscènes zijn intensief en realistisch. Naast het gewone platformwerk vind ik het puzzel-element erg mooi. Je moet echt goed nadenken in welke volgorde je akties moet ondernemen om de grotten uit te komen. Mooi is ook dat er geen voorgeschreven weg is die je in moet gaan: bij splitsingen kun je zelf de keuze maken waar je naar toe wilt. Er zijn ook meerdere manieren om een bepaald punt te bereiken en speciale bommen in verborgen plekken maken alles alleen maar spannender.

[illegible]

HORNE



Blackthorne lijkt wel een kaboutertje.

werkt in de mijnen". Als dank voor die informatie kreeg ik een bom en een energiedrankje. Snel verdiend!

ELEKTROBRUGGEN

Om de elektrobruggen te passeren,



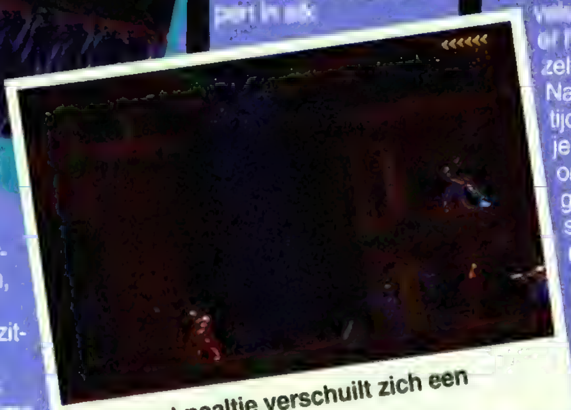
Vol de machine, dan ben je vrij!

had ik speciale sleutels nodig. De Whar'orks hebben meestal zo'n sleutel dus als je vast zit voor een brug, moet je eerst even een Whar'ork opzoeken om te verslaan. Daar heb je een bom voor nodig en die zijn meestal in het bezit van Grag'orhs. Versla dus eerst even een Grag'orh voor een bom. Ingewikkeld? Nou, het hele spel zit ongeveer zo in elkaar dus maak je borst maar nat.

Om sommige voorwerpen te vinden (zoals een Levitator of een Iron Key), moet je af en toe verborgen plekken in. Kijk goed achter watervallen, want daar zitten soms geheime deuren die naar belangrijke plekken leiden. Klim ook eens langs een liftschacht omlaag!

OPGEVEN

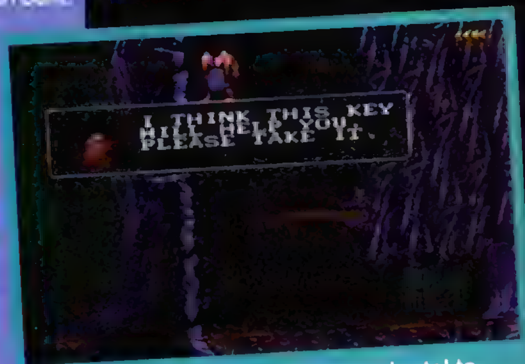
Omdat je altijd bepaalde voorwerpen nodig hebt om verder te komen, kom je soms vast te zitten als je een belangrijk voorwerp (zoals een bom bijvoorbeeld) ergens hebt gebruikt waar hij eigenlijk niet gebruikt had moeten worden. Je hoeft dan niet eindeloos door te zoeken, want je vindt toch geen extra bom. Er is maar een beperkte hoeveelheid voorwerpen in elk level en als je een level hebt uitgespeeld, verlies je alle verzamelde voorwerpen. Gelukkig kun je het spel opgeven in de pauze-stand. Je gaat dan verder aan het begin van het level waar je gebleven bent. Je krijgt trouwens aan het einde van elk level een password, dus opgeven is niet zo erg.



Achter het paaltje verschuilt zich een Whar'ork.

LEVELS

Niet alle zeventien levels zien er hetzelfde uit. Na een tijdje kom je van de onderaardse grotten in een soort oerwoud met hangbruggen tussen de bomen. Hier worden ook nieuwe vijanden geïntroduceerd, zoals de Eekers en de Verraders (Androthi's die slecht geworden zijn). Je krijgt hier wel een beter pistool! Namelijk eentje waarbij je meerdere schoten achter elkaar kunt lossen. Handig voor de Eekers, maar ook bij andere vijanden. Gebruik in dit level de verborgen schakelaars om geheime deuren te openen! Die schakelaars zitten in de grond (soms onder Eekers) dus kijk goed. Overigens kunnen sommige verborgen schakelaars ook heel vervelend zijn als je niet oppast: automatisch kanonnen worden er soms ook door bediend!



Zoek de geheime deur om deze sleutel te krijgen.

BREATH OF FIRE

Wat is het eerste waar je aan denkt als je geconfronteerd wordt met een titel als 'Breath of Fire'? Aan een persoon die 's morgens in je gezicht staat te hijgen nadat hij of zij de avond ervoor erg verkeerd heeft gegeten? Of aan een individu met een adem die zo smerig is dat één vleugje fataal zou kunnen zijn. Dit laatste komt in de buurt van het verhaal achter de Role Playing Game Breath of Fire: de letterlijk vurige adem van een drakengenootschap.



Jeff bij zijn Guardian Angel.

ROLE PLAYING

Breath of Fire is een vervolg van Nintendo op het, te verwachten, daverende succes van de Role Playing Games in Europa. In de Verenigde Staten en Japan was dit type spel voor de SNES al eerder een kassucces, maar met een grootscheepse introductie in Europa werd nog even gewacht. Die tijden zijn voorgoed voorbij. Na Final Fantasie, Zelda en Secret of Mana is er nu Breath of Fire.

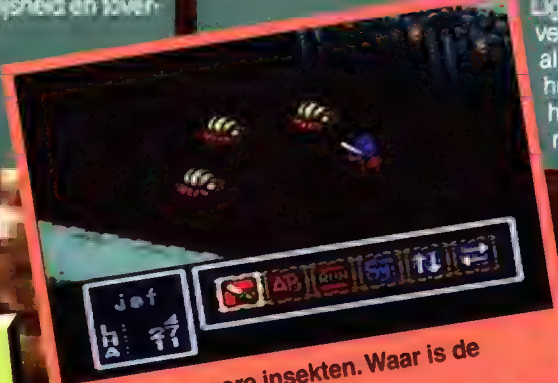
TYR THE GODDESS

In een ver verleden werd de wereldvrede in stand gehouden door een Dragon Clan met bijzondere gaven. Alle Dragon families leefden in harmonie met elkaar. Tot op een zekere dag Tyr, een godin, verscheen. Zij zaaide tweedracht door verschillende families tegen elkaar uit te spelen met beloftes over wijsheid en toverkracht.

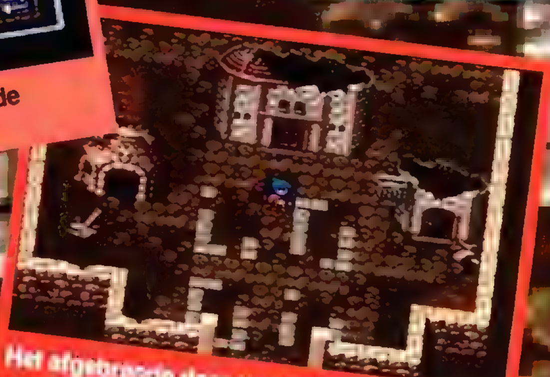
Uiteindelijk viel de Dragon Clan uiteen in de Light Dragons en Dark Dragons. Het lukte de Light Dragon Clan om de Godin met behulp van zes sleutels naar een ander rijk te verbannen in de veronderstelling dat de rust en vrede weer terug zou keren. Maar het kwaad was al geschied. De Dark Dragons waren zo verblind door de macht van Tyr dat zij er alles voor over hadden om de sleutels van de Light Dragons te veroveren. Ook al moesten zij hun broeders hiervoor uitroeien...

KARAKTERS

Jeff is de held van het avontuur. Hij zal de hele expeditie aan je zijde staan om de Dark Dragons van je lijf te houden. Naast Jeff staan er nog acht andere Light Dragons tot je beschikking. Zij hebben ieder specifieke capaciteiten die onontbeerlijk blijken voor een succesvolle strijd tegen de Dark Dragons. Jij bent echter degene die bepaalt wie voor welke opdracht ingezet wordt. Het is dan ook noodzakelijk dat, voordat je ook maar de strijd aangaat met de Dark Dragons, je de verschillende karakters goed leert kennen. Maar haast je, want je eigen dorp wordt op dit moment al aangevallen en het vuur komt steeds dichterbij



Yek, wat een gore insekten. Waar is de spuitbus?



Het afgebrande dorp van Jeff.



Oog in oog met twee slijmhopen.



Het verwoeste dorp Nanai.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,3
ORIGINALITEIT	7,5
SPEELBAARHEID	7,6

- ▲ Spannend verhaal
- ▲ Veel aktie
- ▼ Teveel geblabla

SNES
Prijs: f 199,-
Fabrikant: Squaresoft
Distributeur: Omega

8

ALS BESTE GETEST — Power Premium — POWER UNLIMITED

Breath Of Fire is qua Role Playing Game erg conventioneel. Niets nieuws aan de horizon dus. Maar voor de liefhebber van dit genre is Breath of Fire letterlijk hot. Het verhaal zit goed in elkaar, de graphics zijn waanzinnig en de conversaties met de tegenspelers zijn leerzaam, degelijk en zo nu en dan zelfs humoristisch. Er wordt naar mijn idee alleen wel erg veel afgeluld. Maar goed, er is ook genoeg aktie te beleven zodat Breath of Fire garant staat voor uren Role Playing Fun.

THOMAS

CAPTAIN HAVOC

De platform game Captain Havoc volgt het klassieke held-redt-meisje verhaal. Ergens, ooit en er was eens een juweel met bijzondere krachten. Hoe, wat en waar is niet duidelijk maar dat mag de pret niet drukken. In ieder geval weet niemand waar het juweel verstopt is. Hoewel... ene Bernardo, schavuit, bandiet en boef van beroep ontdekt het bestaan van een map die naar het juweel kan leiden.



Aaaargh, geraakt door een granaat.



Wegwezen, en snel!



Shit, de eindbaas. Niet mee fokken dus.

Wanneer krijgen we nou eens een origineel platformspel voorgeschoteld? Maar ja, klagen schijnt niet te helpen. De graphics zijn goed. Het geluid ook en is gelukkig gevarieerd. Ik vond het in het begin enorm lastig dat de besturing van Havoc na-ijlde. Ik vind dat een slappe methode om een spel moeilijk te maken. Gooi er dan liever wat moeilijkere obstakels in.

DAVID



RAPPORT

GRAPHICS	79
GELUID	82
ORIGINALITEIT	60
SPEELBAARHEID	74

- ▲ Prima graphics
- ▲ Prima geluid
- ▼ Weinig origineel
- ▼ Na-ijlen van besturing lastig

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 129,-
Fabrikant: Codemaster
Distributeur: Atoll Soft

74

DE KAART

Ondertussen schuimt Captain Havoc, een klein maar dapper knaapje, samen met z'n maatje Tide, over de grote oceaan. Dat gaat probleemloos totdat zij op een zekere dag een mooi blond, aangespoeld meisje op het strand vinden. Een paar zachte tikjes in het gezicht en zij opent haar ogen. "Deze kaart is heel belangrijk," zegt ze tegen Havoc. En onze held zou geen held zijn als hij niet onmiddellijk aktie onderneemt. Ze verstoppen de kaart in een grot en leven nog lang en gelukkig. Althans totdat Bernardo het in z'n hoofd haalt om het meisje en Tide te ontvoeren. Ja hoor, jij mag in de schoenen van de held treden en het ongelukkige tweetal van de boze boef redden. Fijn hoor.

RAAR MANNETJE

Havoc is een vreemd platform mannetje. Hij kan alleen bukken en springen. Toch moet hij zich verdedigen tegen allerlei piraten. Na enig gepiel ontdek je dat je de springknop tijdens de sprong nogmaals moet indrukken zodat onze kapitein even met iets wat op een zwaard lijkt, uithaalt. En dat valt niet mee. Havoc moet op het piratenschip zwevende juweeltjes ophalen. Daarbij wordt hij voortdurend lastiggevallen door piratenvrienden van Bernardo. Hakken lukt niet dus moet je of op de ellendelingen springen of de sprong zo timen dat je al vallend uit de lucht uithaalt. Een alternatief is er niet. Bovendien vallen er regelmatig houten vaatjes uit de lucht. Ontwijken is een kwestie van weten wanneer je gebombardeerd wordt.

SCHATKISTEN

Her en der verspreid over het schip staan schatkisten. Deze verbergen objecten die je allemaal moet verzamelen. Probleem is echter dat als je de kisten nadert, je meteen de volle lading krijgt van de kanonnen die op de kisten gericht staan. De kisten openen zich als je er bovenop springt. Via ingenieuze liften klim je de masten in. Boven in het kraaienest staan nog meer kisten. Deze worden uiteraard bewaakt door piraten. De besturing van Havoc valt ook niet mee. Beweeg je hem naar voren dan ijlt hij nog een beetje na. Dat wil zeggen dat hij niet meteen stopt als je de knop loslaat. Deze eigenschap bemoeilijkt het besturen aanzienlijk. Timing in dit spel is alles.

Hoe je de eindbaas verslaat is mij nog steeds onduidelijk. Keer op keer sprong ik boven op het gespuis, haalde uit en schijnbaar deed het hem zeer. Sterker nog het maakte hem razend en hij begon in het wilde weg te hakken. Maar het mocht niet baten. Dood ging hij in ieder geval niet. Misschien dat jij het weet?

FALCON GOLD

Falcon Gold bestaat uit de nieuwste versies van Falcon 3.05, MiG-29, Hornet: Naval Strike Fighter en Operation Fighting Tiger. Alle handleidingen en kaarten van de oorlogsgebieden zijn inbegrepen. Als dit de jachtvlieger simfanaat nog niet doet watertanden dan zal het luchtgevecht handboek Art of Kill samen met de één uur durende digitale video, de slijmvliezen zeer zeker aansporen tot produktie.

PRETPAKKET

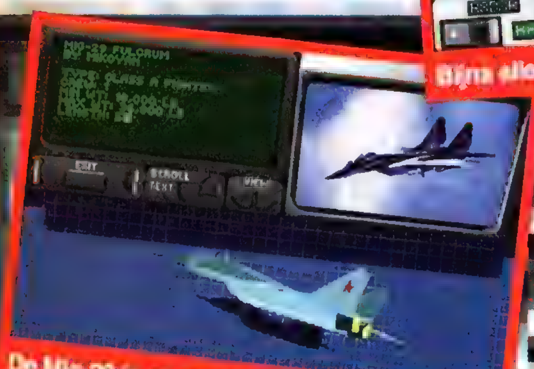
Spectrum Holobyte's serie Falcon simulatoren is alom bekend onder de digitale jachtvliegers. De eerste versie van deze uitstekende sim verscheen in 1991. Na menig verbetering volgden in 1993 Mig-29 en Hornet.
Falcon 3.0 plaatst je in de cockpit van een F-16 en neemt je mee naar het strijdtoneel rondom het Midden Oosten, Centraal Amerika en de Golf. Het vluchtmodel van de Mig-29 is in deze versie verbeterd en makkelijker te leren. Krappe bochten draaiend haal je met infrarood wapens A-10's, B-52's en zelfs F-16's neer. Althans dat is de bedoeling.
In Hornet beproef je je vliegvaardigheden tot het uiterst als je met enorme G-krachten met de katapult vanaf een vliegdekschip gelanceerd wordt om het vliegruim boven de Balkan onveilig te maken.
En als dat alles het jonge hartje niet doet pompen, kun je altijd nog de knuppel ter hand nemen in Operation Fighting Tiger. Dit futuristische Falcon FSX model barst van de nieuwe wapens en de missies laten je nog eens wat van de wereld zien. Alles bij elkaar biedt dit pretpakket het killergenot van drie realistische jachtvliegtuigen in zeven oorlogsgebieden.
Speel je alleen dan neem je het op tegen de computer maar veel leuker is het je vrienden uit te nodigen en het via een modem of een netwerk tegen hen op te nemen. Op een netwerk kun je maar liefst met z'n vijven elkaar om zeep helpen.

ART OF KILL

Het is één ding om een sim van de grond te krijgen en weer te landen maar knokken in de lucht vraagt een hoop kennis en ervaring. Het boek Art of Kill met de bijbehorende video kan je daar heel goed bij helpen. Art of Kill behandelt professionele luchtgevechttechnieken.
De behoorlijk pittige uitleg in het boek wordt met de instructie video op de CD-ROM ondersteund. Hoewel het formaat van de video op het scherm niet veel groter is dan een pakje shag is de kwaliteit uitzonderlijk goed. Bovendien krijg je de droge informatie uit het boek op veel prettigere manier voorgeschoteld. Wat je aan de hand van het boek en de video leert, kun je uitproberen met behulp van de op de CD-ROM bijgesloten trainingsmissies.
Belangrijk, want vluchtsims zijn complex en moeilijk onder de knie te krijgen. Een lesje hier en daar is dan altijd meegenomen.


Briefing voor een nieuwe missie.


Bijna alles kun je zelf instellen.


De Mig-29 is nu makkelijker te vliegen.


Nieuwe versie met actueel strijdtoneel.

Met de collectie Falcon Gold koop je vier simulatoren in één pakket en krijg je waar voor je geld. De sims zijn goed, de vluchtmodellen voelen redelijk realistisch aan en de graphics zijn okay. Alhoewel aan de pittige kant is het boek Art of Kill en de bijbehorende digitale video werkelijk een must voor diegene die luchtgevecht tactieken onder de knie wil krijgen.

DAVID



RAPPORT

GRAPHICS	79
GELUID	78
ORIGINALITEIT	70
SPEELBAARHEID	90

- ▲ Vier spelen op één CD-ROM
- ▲ Art of Kill helemaal te gek
- ▼ Graphics een beetje bitmapped
- ▼ Individuele sims al geruime tijd op de markt

PC
Prijs: ƒ 129,50
Systeem vereisten: 386, 2 Mb RAM
Fabrikant: Spectrum Holobyte
Distributeur: Homesoft

79

REVIEW

DELTA V


Delta staat klaar voor de start.

Ook flightsims moeten met de tijd meegaan. Aan de vooravond van Virtual Reality betekent dit dat er niet meer eenvoudig door de lucht wordt gevlogen maar door cyberspace, en niet van Amsterdam naar New York, maar van het hoofdkwartier van Black Sun naar databanken van concurrenten. Met welk doel? Data stelen natuurlijk!

TRENCH RUNNER

[illegible]

HOGER IS NIET BETER

[illegible]

MOOI KOST MEER

[illegible]

ZWABBEREN IN CYBERSPACE

[illegible]

Is het echt of is het cyberspace? Tja, voor speldesigners is het wel zo makkelijk om cyberspace uit te beelden als een 3D-shoot'em up, maar het ontgaat me volkomen hoe je data kunt stelen door het te vernietigen. Normaal gesproken een detail, ware het niet dat Bethesda Softworks in de begeleidende handleiding er alles aan doet om je ervan te overtuigen dat dit cyberspace is, de computerwereld van de toekomst. Voorlopig lijkt het meer op een degelijke arcade 3D-shoot'em up. Niks mis mee, maar met cyberspace heeft het feitelijk niets te maken.



RAPPORT

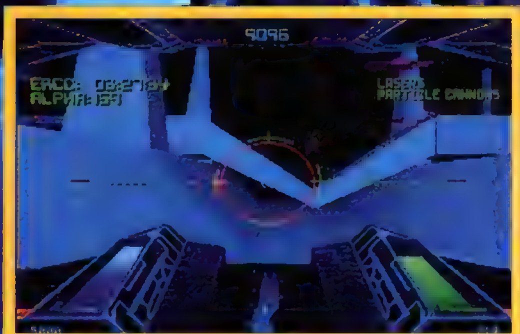
GRAPHICS	8,0
GELUID	7,0
ORIGINALITEIT	6,5
SPEELBAARHEID	7,0

+ Redelijk snel bij minimum-eisen
+ Fraaie 3D effecten
- Geen strakke besturing
- Vergt geduld bij het laden

PC
Prijs: ƒ 129,-
Systeemeisen: 386-33, 4Mb RAM, 17 Mb schijfruimte, joystick en geluidskaart aangeraden.
Fabrikant: Bethesda Softworks
Leverancier: Computercollectief

7,1


Graphics op maximum.


Graphics op minimum.

COLONI

In 1492 ontdekte Columbus Amerika, al snel daarna kwamen er hele volkstammen vanuit Europa naar de nieuwe wereld met als gevolg dat de Indianen werden verdreven of afgeslacht. In Colonization heb je de mogelijkheid dit nog eens dunnetjes over te doen, maar dan in vogelvluchtperspectief en met de mogelijkheid om in te zoomen.

NIEUW AMERIKA

Colonization is het vervolg van Civilization en is ook ontworpen door Sid Meier. Het doel van het spel is om of Amerika of een nieuwe wereld te koloniseren en te behouden. Wil je Amerika koloniseren dan krijg je het Amerika zoals we dat geografisch kennen, kies je voor de nieuwe wereld dan heb je te maken met de fantasiewereld van Sid Meier. Voordat je begint te spelen kun je kiezen welke natie je wilt zijn: Spanje, Nederland, Frankrijk of Engeland. Ik heb als Engeland gespeeld omdat een groot gedeelte van Amerika Engelstalig is maar laat je daar niet door leiden. O ja, je kunt ook de moeilijkheidsgraad aangeven waarin je wilt spelen.

VERKENNEN

Het spel begint bij het verlaten van de thuishaven. Door met de muis te klikken, beweeg je je schip naar de plaats van bestemming. Naarmate je de boel verkent, verschijnt er steeds meer van het land op de kaart. Op je schip is standaard een aantal kolonisten aanwezig die je op het land kunt dumpen om zo al verkennend de kaart uit te breiden. Maar je bent daar niet alleen. Al gauw kom je verschillende Indianen tegen en ook de andere naties timmeren aardig aan de weg en, zoals je al snel zult merken, een stuk sneller dan jij. Helaas kun je deze computergestuurde tegenstanders niet uitzetten met een handige klik op de muis. Waarom helaas? Door deze tegenstanders word je gestuurd in het spel en ze zullen je keuzen beïnvloeden. Over vrijheid in een nieuw land gesproken!



Op audiëntie bij de Hond van Engeland.

CADEAUTJES VAN BEDELAARS

De Indianen die het gebied omringen komen in het begin van het spel met aardige cadeautjes over de brug om de eeuwig durende vriendschap te handhaven. Ze worden echter afgebeeld als een stel bedelaars die eigenlijk niet zonder kolonisten kunnen leven. Is dit Amerika of Sid Meier land? Maakt niet uit. Als je een goed stuk land hebt gevonden of gestolen dan kun je een nederzetting bouwen. Houd er wel rekening mee dat er genoeg bos en andere onontbeerlijke middelen van bestaan aanwezig moeten zijn. Het is handig om je stad bij de kust te bouwen zodat je makkelijk handel kunt drijven met de thuishaven. In de thuishaven kun je ook de nodige mensen vinden die (tegen niet geringe bedragen) graag met je mee willen.

NIET VECHTEN MAAR KIJKEN

In het spel komt naarmate je vordert een zwaar accent te liggen op de militaire aangelegenheden. Er is altijd wel wat. Je collega-kolonisten schenden de gemaakte afspraken of zijn plotseling over-religieus en dulden met God aan hun zijde geen tegenspraak. Leer ze dit pas af als je zelf een behoorlijk leger hebt. De gevechten worden computergestuurd uitgevochten dus aan jouw handen kleeft geen bloed.

JE THEE OF JE GELD

Tijdens het spelen zul je merken dat koninklijke achterblijvers in het land van herkomst regelmatig de belasting verhogen. Je kunt daarin meegaan door de verhoging te accepteren maar je kunt ook voor een variant op 'The Boston Tea Party' kiezen en je hele handel in de kolonie te water laten gaan. Dit doe je op straffe van een handelsboycot. Heb je uiteindelijk genoeg van de belastinginners dan kun je de kolonie onafhankelijk verklaren en dan maar hopen dat er onder de kolonisten niet al te veel aanhangers van het koningshuis zijn. Want anders zou dit feest weleens een andere uitkomst kunnen krijgen dan je verwacht.



Een haven met veel praatjes.

ZORGEN VOOR MORGEN

Behalve dat je wordt lastig gevallen door belastinginners en andere ongewenste elementen, heb je ook te maken met de beslommeringen van alle dag. Is er nog genoeg hout om de stad verder uit te breiden? Hebben alle kolonisten het nog wel naar hun zin? Met wie zal ik handel gaan drijven? Wat zullen we verhandelen? Wanneer breekt die vreselijke enge ziekte uit die waarschijnlijk een heleboel mensenlevens zal gaan kosten?

MUZIEK TE KOOP

Colonization wordt gespeeld in 'turns' en dat houdt in dat je per keer maar een bepaalde afstand kunt afleggen want na jou is het de beurt aan de computer. Het speelvlak is dan onzichtbaar ver-

REVIEW

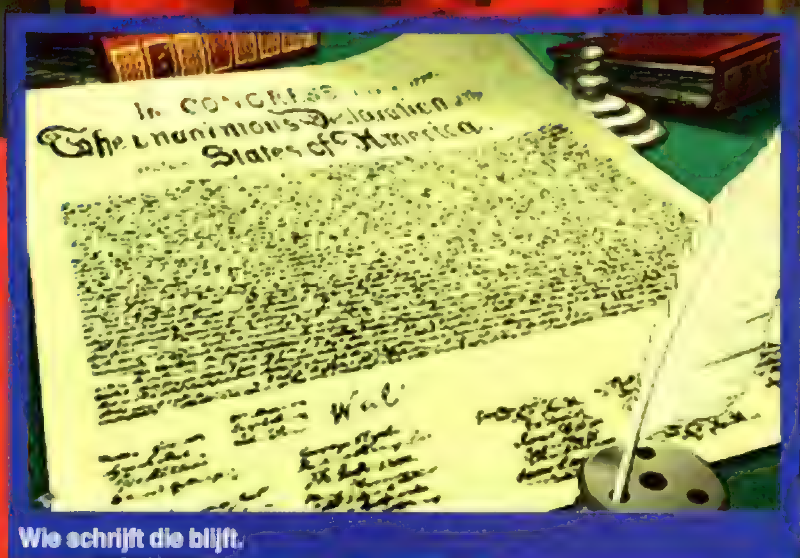
ZATION



Sittin' on top of the world.

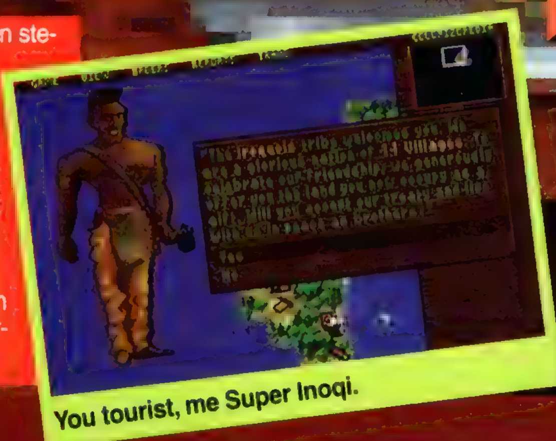


Bergen, bossen, strand, hier blijven we.



Wie schrijft die blijft.

deeld in blokjes en heeft wel wat weg van een partijtje schaak of stratego. In het menu bovenin het scherm heb je nog tal van mogelijkheden om het spel te beïnvloeden.
Wel een beetje raar dat deze mogelijkheden niet altijd aanwezig zijn. Je kunt niet wanneer jij dat wilt een kolonie beginnen of een weg aanleggen. Ook het handel drijven is aan bepaalde regels gebonden. Zo kun je niet al in een vroeg stadium handel gaan drijven met de Indianen. Dat moet eerst alleen met je eigen steden. Maar het is vooral jammer dat het niet mogelijk is de muziek die bij dit spel hoort te verhandelen, want de synthesizer folk-deuntjes gaan na een paar uur behoorlijk irriteren.



You tourist, me Super Inoqi.



Houtkiekje van de reis.

Een spel van Sid Meier, de maker van Pirates, Stealth Fighter en Civilization. Dat moet dus wel goed zijn, dacht ik aanvankelijk. Maar ik begin nu toch emstig te twijfelen. Eigenlijk vind ik het niet zo leuk om Indianen uit te roeien door handel te drijven en oorlog te voeren. En voor een spel dat gebaseerd is op de keuzes die de speler moet maken, heb je weinig te kiezen wat betreft muziek of tegenstanders. Maar eerlijk is eerlijk. Colonization ziet er goed uit en het geluid is technisch okay. De uitvoering van het thema, daar valt over te twisten.

LAURA

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	8°

▲ Soms leerzaam

▲ Geluid kan uit

▼ Indianen uitroeien

▼ Zeer veel bovenaanzichten

PC
Prijs: ƒ 119,-
Systeemvereisten: 386-16 PC, 1 Mb RAM, 5 Mb schijfruimte, VGA-kleur.
Fabrikant: Microprose
Leverancier: Computercollectief

7

VIRTUAL VEGAS

Black Jack

Gokspelletjes voor de computer zijn er in overvloed. In het algemeen zijn deze spelen om van in slaap te vallen. Op wat klikken met de muis en wat saaie graphics van kaarten en éénarmige bandieten na, gebeurt er geen bal. De makers van de CD-ROM Virtual Vegas staken hun koppen bij elkaar en kwamen met een nieuwe formule op de proppen: Virtueel één-en-twintigen.

TEGENVALLER

Virtueel één-en-twintigen klinkt veelbelovend maar ik zal het meteen maar verklappen, de CD-ROM valt vies tegen. Toch is het de moeite waard om deze review verder te lezen (omdat ik hem geschreven heb natuurlijk). Nee zonder dollen. De CD-ROM stelt misschien niet zoveel voor maar wat er komen gaat wel.
Even bij het begin beginnen. In Virtual Vegas wandel je met wat muisgeklik een 3D hal à la het spel Myst binnen waar een tweetal BlackJack machines staan opgesteld. Je krijgt $500 als gokbudget. Zonder in details uit te wijden over de regels van BlackJack is het verschil met andere gokspelen dat de kaarten driedimensionaal op het scherm getoond worden, meer niet. Maar nu komt het... Nou ja. Een virtueel, aantrekkelijk jong dealer-innetje verschijnt op het scherm. Met haar zwoele en uitdagende stem spoort ze jouw aan je geld te verkwisten aan het gokken. Volledig in de ban van haar schoonheid doe je dat maar al te graag.
In het begin is het geflirt wel aardig maar na een tijdje word je het beu. Elke keer dat je inzet en haar laat dealen, heeft ze weer wat te zeggen of te vragen. Je wilt ook wel gewoon eens gokken zonder door haar schoonheid afgeleid te worden. Naarmate je meer wint worden de gesprekken ook intiemer. Hoe intiem weet ik niet want ik verloor op de cruciale momenten meestal de hele inzet. Zucht...

ECHT GELD

Maar nu komt het. De CD-ROM is een onderdeel van de online dienst Virtual Vegas die in 1995 in Amerika van start gaat. Via de CD-ROM log je in op deze dienst. De kale ruimte verandert dan in een ware gokhal met allerlei machines. Je kunt gokken met andere VV mensen die zijn ingelogd, meedoen aan wedstrijden, echte geldprijzen winnen en zelfs online winkelen. Kortom, hier ligt de toekomst. Eén klein probleempje echter. Het is een Amerikaanse online dienst die geen inbelpunten in Nederland heeft. Wij hebben er dus niks aan. Tenzij je natuurlijk je geld wilt vergokken aan internationale telefoontjes.

Als CD-ROM alleen heb je eigenlijk niet aan Virtual Vegas. Je kunt slechts aan twee machines BlackJacken en het geflirt van de dame begint je al snel de keel uit te hangen. De enige waarde die dit spel eigenlijk heeft, ligt in toekomst. Het schept een beeld van wat ons te wachten staat. [illegible] je wel een Soundblaster en Voice Assist software hebben en je logt in via de telefoon om virtueel te gokken en te winkelen. Wat zullen ze nog meer verzinnen?

DAVID

RAPPORT

GRAPHICS	8^{7}
GELUID	8^{7}
ORIGINALITEIT	9^{3}
SPEELBAARHEID	2^{0}

- ▲ Laat ons de toekomst proeven
- ▼ Als CD alleen, zonde van je geld
- ▼ Vermoeiend geflirt
- ▼ Geen inbelpunten

CD-ROM PC/MAC
Online game
Prijs: ƒ 79,-
Fabrikant: Virtual Vegas Inc.
Leverancier: Computercollectief

7^{1}



Weer verloren! Ik word ook steeds afgeleid.



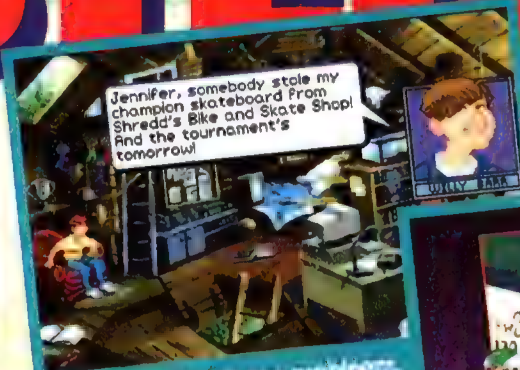
Wat ik met m'n geld doe? Kies zelf maar!



Yiiihaaa, 125 dollar in de pocket.

EAGLE EYE MYSTERIES

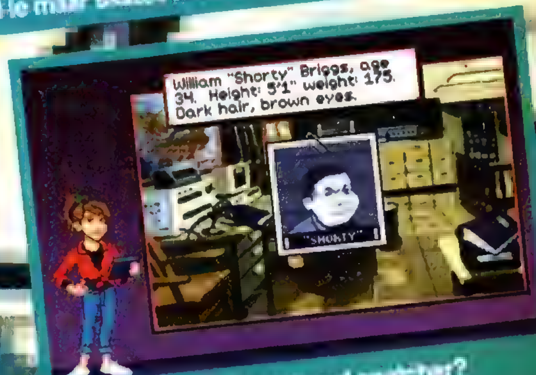
Al lijkt Richfield op het eerste gezicht een rustig stadje waar weinig of niets gebeurt, het tegendeel is waar. Het barst er van de criminelen en vreemde zaken. Jennifer en Jake Eagle zijn dè amateur-detectives van het stadje. Geen mysterie zo mysterieus of zij lossen het op.



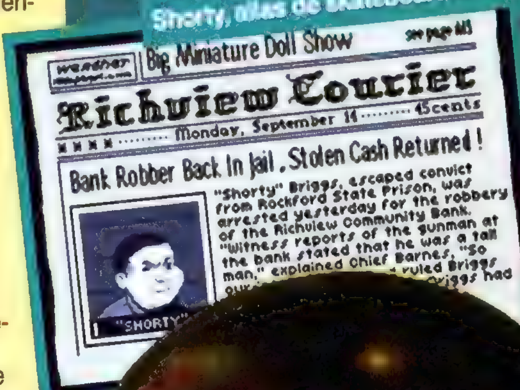
Vriend Willy heeft een probleem.



Had-je maar skates moeten nemen.



Shorty, alias de skateboard snatcher?


Big Miniature Doll Show see page A3

Richview Courier

Monday, September 14 .... 45cents

Bank Robber Back In Jail, Stolen Cash Returned!

"Shorty" Briggs, escaped convict from Rockford State Prison, was arrested yesterday for the robbery of the Richview Community Bank. "Witness reports of the gunman at the bank stated that he was a tall man," explained Chief Barnes, "So ...

"SHORTY"

RAPPORT

- GRAPHICS 8°
- GELUID 7°
- ORIGINALITEIT 7°
- SPEELBAARHEID 8°

▲ Heldere mooie graphics

▲ Er worden 2 CD's geleverd

▼ De mysteries zijn bijna te makkelijk

▼ Weinig bewegingsvrijheid

PC, MAC
Prijs: ƒ 139,95
Systeemvereisten:
PC: 386-16, 1 Mb RAM, 10 Kb schijfruimte, CD-ROM speler, DOS 5.0.
Mac: minimaal Classic of LC, 2 Mb RAM (System 6.0.7), 4 Mb RAM (System 7.0), 1 Mb schijfruimte.
Fabrikant: EA * KIDS
Distributeur: Homesoft

7^{5}

BELLEN IN DE BOOM

Het hoofdkwartier van Jake en Jennifer, het Eagle's nest, is een boomhut in de tuin van hun ouders. Hier komen de vreemde zaken binnen via de telefoon, de scanner en soms via een vriendje of vriendinnetje. Ze hebben het druk en daarom kunnen Jennifer en Jake de hulp van jou best gebruiken. Je kan een team vormen met of Jennifer of Jake. Komt er een zaak binnen dan ga jij met één van de twee op pad.

VOLG DE LICHTJES

Er wordt altijd begonnen met het bekijken van de plattegrond van Richfield. Op deze plattegrond geven groene oplichtende vierkantjes de belangrijke plaatsen aan. Dit geeft je ook meteen een leidraad voor het verloop van het spel. Klikkend met de muis kun je verschillende locaties bekijken en aanwijzigingen zoeken. Je kunt helaas niet afwijken van deze 'belangrijke' locaties om zomaar wat rond te kijken of omdat je gewoon eigenwijs bent.

KLIK KLIK KLAAR

De aanwijzigingen worden door J of J opgeschreven in een 'notebook'. Zodra je denkt dat je weet welke onverlaat verantwoordelijk is voor het veroorzaakte leed, kun je door op het notebook te klikken het mysterie oplossen. Dan krijg je het 'solve screen' te zien. Hier kun je ook hints krijgen door op het hoofd van J of J te klikken. Nadat je op je beste bewijzen hebt geklikt, verschijnen er plaatjes van de verschillende verdachten in beeld en daarvan moet je er één selecteren. Is het raadsel opgelost dan komt er een bijbehorend krantebericht in het plakboek van de detectives.
De mysteries beginnen makkelijk maar naarmate je er meer hebt opgelost, worden ze ietsje moeilijker. Voor de absolute beginners is er zelfs een oefenmode. Om het spel uit te spelen moet je drie plakboeken vullen met in totaal ongeveer 50 oplossingen.

EEN VOOR ALLEN

Het spel wordt geleverd met twee CD's, een voor de PC en een voor de Mac (geen zorgen, je hoeft er maar één te betalen). Een van de twee kun je bijvoorbeeld, zoals op de doos staat, mee naar school nemen en dat is erg aardig van fabrikant EA * KIDS. Dat het ook een slimme truc is, hoef ik je niet te vertellen.



EA * KIDS maakt kindvriendelijke spellen. Volgens de makers kunnen kinderen zelfs iets leren van deze spellen, namelijk omgaan met de computer, logisch denken (en Engels). Maakt al deze nuttigheid het spel minder leuk? Gelukkig niet. Het blijft amusant, maar geoefende gamers kunnen er beter niet aan beginnen want voor hen zijn de mysteries te makkelijk.
LAURA



ZELDA'S ADVENTURE



Zelda krijgt een mooie ketting.

Een tijdje terug kwam het eerste Zelda avontuur uit op CD-i. Het leek erg veel op de Nintendo versies maar was niet zo goed. Met Zelda's Adventure schijnt de les geleerd te zijn: gebruik de speciale mogelijkheden van de CD-i speler om spellen nèt iets mooier te maken.

ZELDA LIVES!

Ja, ja in dit CD-i spel komen echte videobeelden voor. Zelda wordt gespeeld door een echt meisje! In de intro dan. Als het spel eenmaal begint, verandert de mooie gedaante in een tweedimensionaal vlak bitmap-poppetje dat vrolijk maar stuntelig over het scherm stuitert.

PHOTO-REALISTISCH

Dat woord moest er een keer in! Ik heb het dan over de achtergronden van het spel. Bij normale platformspelletjes zijn die door de computer getekend maar bij Zelda's Adventure lijken ze wel echte foto's. Ondanks dat het prachtige plaatjes zijn, staat het me toch een beetje tegen dat er telkens maar één plaatje ter grootte van een beeldscherm getoond wordt. Telkens als Zelda van het scherm verdwijnt, moet de CD-i speler weer even laden en rekenen om het volgende plaatje te kunnen laten zien.

Zelda's Adventure borduurt voort op de bekende Zelda-verhalen. Mystiek, trollen, heksen en tovenarij zorgen voor een aangenaam griezelige sfeer. De prachtige achtergrondbeelden worden alleen een beetje verpest door de onhandige karakters. Jammer dat de Engelse stemmen moeilijk te verstaan zijn. Dit geheugen om spellen te bewaren is een plus!

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	7⁵

- ▲ Prachtige achtergrondgraphics
- ▲ Zelda blijft mooi
- ▼ Moeilijk te verstaan
- ▼ Stuntelige karakters en vijanden

CD-i
Prijs: NNB
Fabrikant: Viridis
Distributeur: Philips

7⁸



Het beginpunt.

MAD DOG McCREE

Al ongeveer een jaar werd ons beloofd dat Mad Dog McCree, het spel dat écht interactieve films biedt, er nu heel snel zou zijn. Maar goed, we zeuren niet, het is er eindelijk. Mad Dog McCree is een spel met echte acteurs en maakt gebruik van de FMV-cartridge en is dus haarscherp en supersnel.

WILDE WESTEN

Mad Dog is in de stad en jij bent de revolverheld die hem moet verslaan. In je hand heb je de afstandsbediening, de joypad of liever: het pistool. Helaas heb ik het pistool niet dus ik moet het doen met de joypad. Met die joypad versla ik een stelletje bankovervallers. Het lijkt net echt: de bankovervallers trekken hun pistool en richten het op mijn hoofd. Haal ik sneller de trekker over dan vallen ze stijlvol van tafels en dergelijke maar nu niet dat je precies kan leren waar je op moet mikken want de scènes zijn niet altijd hetzelfde. Bijvoorbeeld bij de bank kunnen de handlangers van McCree van alle kanten komen!



Ik red cool de bank van de overvallers.

Mad Dog McCree is een prachtig begin van wat we allemaal kunnen verwachten in de toekomst. Levensechte graphics en echte interactiviteit. Je ziet helemaal geen schokken in het beeld en je weet niet wat de uitkomst is van een scène. Je moet alert blijven, anders hang je. De stemmen zijn helaas weer in het Engels en daardoor voor sommigen moeilijk te verstaan. Mocht je het spel willen spelen, zorg dan wel dat je een pistool hebt in plaats van de joypad want anders gaat het allemaal te snel.

als zij sneller zijn dan lig ik. Een levensechte doodgraver zorgt dan dat ik netjes begraven wordt.

SNEL

Helaas gaat het nogal moeilijk met de joypad. Je moet namelijk ontzettend snel zijn, zelfs als beginner (er zijn nog twee andere moeilijkheidsgraden: Sheriff en Marshall). Denk

RAPPORT

GRAPHICS	9⁸
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	7⁸

- ▲ Echte videobeelden
- ▲ Doelschieten in oefenmode
- ▲ Save-game mogelijkheid
- ▼ Door late verschijning niet zo origineel meer

CD-i
Prijs: ƒ 129,95
Fabrikant: American Laser Games
Distributeur: Philips

8³

ALS BESTE GETEST – Power Premium – POWER UNLIMITED

CLUEDO

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	4°

▲ Goede acteurs

▲ Alleen spelen

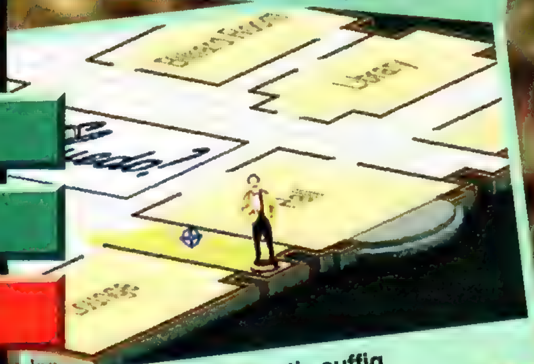
▼ Voegt weinig toe

CD-i
Prijs: ƒ 119,95
Fabrikant: 3T Productions
Distributeur: Philips

6⁸



Zoek aanwijzingen in de lounge.



Het is allemaal een beetje suffig.

Wie kent het bekende bordspel Cluedo niet? De brandende vraag van het spel luidt: "Wie heeft Dr. Black vermoord?". Tegelijk met mede-speurneuzen ga je op zoek naar aanwijzingen tot je het bewijs hebt wie de dader is. Op zich een leuk bordspel. Maar waarom een CD-i versie er van maken?

DR. BLACK

Het huis van Dr. Black is groot. Naast een keuken, een woonkamer en een slaapkamer heeft het huis ook nog een biljartzaal en een studeerkamer. In al die kamers kunnen aanwijzingen liggen die de moord op Dr. Black kunnen oplossen. Je moet een lange weg gaan om al die kamers te doorzoeken. Hoe snel dat gaat, hangt af van de waarde van de dobbelsteen.

WAAROM EEN CD-I VARIANT?

Cluedo op CD-i is in essentie hetzelfde als Cluedo in bordspelvorm. Het grote verschil is natuurlijk wat de CD-i aan extra's biedt: beeld, geluid én dat je het alleen kunt spelen.
Met de benodigde FMV-cartridge wordt het overigens wel een stuk mooier. Alle spelers zijn vertegenwoordigd en de spelleider is een verbazend goede acteur.

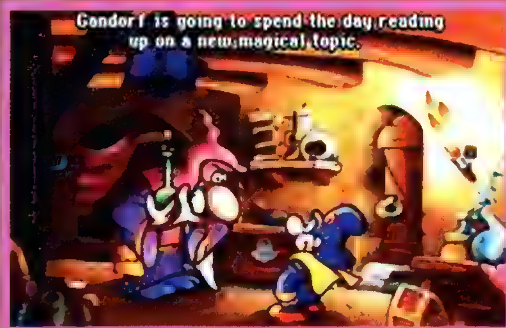
Ondanks de prachtige videobeelden vind ik Cluedo voor de CD-i weinig toevoegen aan het originele spel. Persoonlijk vind ik zelfs het bordspel leuker omdat je met z'n allen aan een tafel kan zitten in plaats van voor de buis. Gadver wat klinkt dat ouderwets. Complimenten voor de acteurs, maar niet voor de ontwerpers van het speelbord in de CD-i versie van dit spel.

BJØRN

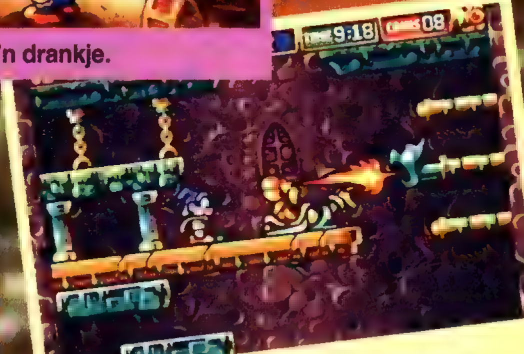


THE APPRENTICE

Al eerder kregen we van de getalenteerde programmeurs van Vision Factory het spel Steel Machine en Alien Gate en nu dus Apprentice. Het spel is nog niet helemaal af maar ik kan je al zeggen: er is een nieuwe nummer 1 platform-CD-i.



Gandorf beschermt z'n drankje.



Vuurspugend beeld?



The Apprentice is een spel voor echte platform/arcade liefhebbers: snel, mooi en bovenal goede controls (met de joypad). Punten geef ik hier nog niet want het spel is nog niet helemaal af maar ik denk dat het een vette negen wordt. Wacht maar tot begin '95, dan kun je het zelf zien.

BJØRN

CD-i
Prijs: NNB
Fabrikant: The Vision Factory
Distributeur: Philips

BOEKEN ZOEKEN

Ik ben Marvin. Ik woon in een luguber tovenaarskasteel samen met de grote Gandorf S. Wandburner III en zijn huisdieren. Gandorf heeft me opgedragen om het boek "Kristallen Bol Lezen en Verwante Bezigheden" te zoeken. Hij is het kwijtgeraakt in de griezelige kasteeltoren. Nou ja, dat moet dan maar.

CHEAT MODE

De uiteindelijke versie van The Apprentice krijgt zes levels met elk drie stages.
Van wat ik heb mogen zien, zijn de graphics prachtig en is de bediening subliem.
In level 1 ben je gewoon Marvin, maar in level 2 bijvoorbeeld ben je een kikker die moet zwemmen, in level vier sneeuwt het en glij je overal uit en in level zes kun je vliegen met je heli-hoed.
Je krijgt ook telkens een ander wapen (in het eerste level heb je een soort toverstafpistool ding). Er is een cheat-mode waarmee je al die levels kunt kiezen maar die vertel ik lekker niet.
Misschien in het februarinummer, want met een beetje geluk ligt The Apprentice begin '95 in de winkels.
Verwacht rond die tijd ook een complete review over dit spel!



NEW: THE ULTIMATE 16 BIT VIDEOGAME

EEUWIG LEVEN

Nadat we voor de zoveelste keer tig brieven met cheats kregen die je met hex-editors moet invoeren, zijn we er eindelijk voor gezwicht, niet op de laatste plaats vanwege de prachtige Doom cheats die Mark uit Zoetermeer ons deed toekomen. Wat dat zijn, hex-editors? Tja, hou het er maar op dat het programma's zijn waarmee je de programmering, zeg maar de software zelf, van een PC-spel kunt veranderen. Dit is een nauwkeurig karwei dat echter niet al te moeilijk is als je eenmaal doorhebt hoe het werkt. Je moet er natuurlijk wel een hexa-decimale editor voor hebben. Gebruik daarvoor bijvoorbeeld PC-Tools of Norton Utilities. Of vraag er eentje aan bij het E-mail adres van genoemde Mark. Of haal een shareware hex-editor van een bulletinboard bij jou in de buurt en ga ermee aan de slag.

Het loont de moeite.

Vaste prik: het adres waar je al je tips naar toe kunt sturen

Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

Vaste telefoonnummers voor gamers in nood:

Nintendo Servicelijn 03402 - 54490

Sega Megaphone (ƒ1,- p/m) 06 - 34033034

Tip van de maand

Uitspraak van de maand, afkomstig van Jaap uit Waspik: If you can't beat them, cheat them! Tip van de maand: de maandelijkse prijs, een spel naar keuze, gaat deze keer naar Mark Janssen uit Zoetermeer. Van hem kregen we een "super Doom cheat" voor Doom 1, versie 1.2. Hij laat weten dat de cheats niet door hem zijn gemaakt, maar door Greg Lewis en Matt Fell. Mark heeft er zogenaamde patches (bestanden) van gemaakt die hij per E-mail wil toesturen aan iedereen die hem daarom per E-mail vraagt. Zijn adres: v942346@SI.HHS.NL. Wil je de cheats zelf invoeren, dan heb je daar een hex-editor voor nodig. Heb je zo'n programma niet, geen probleem. Mark is bereid die samen met de cheats te leveren, en hij laat weten dat wie hem mailt, binnen 1 week antwoord krijgt. Hoewel hij de eigenlijke cheats dus niet zelf heeft gemaakt, krijgt hij deze keer toch de tipprijs (een spel naar keuze), dit omdat hij bovengenoemde service verleent aan alle PU-lezers. Voor degenen zonder E-mail faciliteiten geven we hier een korte samenvatting. Controleer het versienummer van Doom (1.2) en de grootte van het doom.exe bestand (580.391). Backup doom.exe met copy doom.exe doombak.exe. Gebruik een hex-editor voor de volgende cheats. Die zijn als volgt opgebouwd: adres wat gewijzigd moet worden - huidige waarde - nieuwe waarde. Bijvoorbeeld op lokatie 85BCC staat 01, dit wordt 05.



Raketmijnen: raketten blijven op plaats hangen totdat iemand er tegenaan loopt.

8B92C	00	FF
8B92E	14	FF
8B92D	00	FF
8B92F	00	FF

Kamikaze troopers: troopers ontploffen met de kracht van een raket zodra ze in de buurt komen (schiet ze neer voordat ze bij jou zijn).

8B4A0	00	73
8B4F8	00	73

Troopers ontploffen zodra ze je zien!

BB4A4	99	73
8B4FC	B6	73

Imps met raketten in hun mond: nu vuren de Imps raketten af in plaats van vuurballen.

8B7EC	50	66
8B818	52	73
8B826	0A	14
8B834	03	14
8B7FB	0C	0A
8B870	0D	3A
8B82A	06	0B

Toxic Barrel Gun: Shotgun en Pistol schieten toxic barrels (gifvaten) af in plaats van kogels!

8B9FC	4C	78
8BA00	E8	14
8BA28	00	7A
8BA40	64	10
8BA4C	10	06
8BA4E	00	08
8B9FD	00	01
8BA01	03	00
8BA29	00	01
8BA41	00	27
8BA4D	02	00

MORTAL KOMBAT (AMIGA)
Volkert uit Zwijndrecht vroeg ons om het codeblad van Cobra Mission, zodat hij verder kan met het spel. Helaas kunnen we hier niet aan beginnen. Volkert zal toch echt de officiële versie moeten aanschaffen, want daar zit het codeblad bij inbegrepen. We vonden het jammer om hem te moeten teleurstellen, want hij wist wel de bloedcode voor de Amiga-versie van Mortal Kombat, namelijk VAMPIRE.



URBAN STRIKE

(SNES)
Arjan uit Leiden stuurde de volgende passwords voor Urban Strike:
Campagne 2: CRTZHR3XLOW
Campagne 3: GGD7YD3PFZ7
Campagne 4: NBVYGBR6SY6
Campagne 5: L67SCRPMKGT
Campagne 6: GP7YNP7GGG
Campagne 7, 8, 9 en 10: W7FCHLWRUKW







THEME PARK (PC)

Arjan en Richard uit Onbekend melden: tik als nickname Demo in en je park is af en je kunt verder gaan. Als je het wilt saven moet je het wel hernoemen want het wordt gesaved als FN.G0, dat moet zijn Demo.G0. Tik dus vanaf de Dos-prompt: ren fn.g0 demo.g0. Nu kun je het gesavede spel weer laden. Heb je liever cash dan een kant-en-klaar park, kies dan als nickname SATAN. Maak dan een nieuw park, zet er nog niets in maar save het op de eerste positie van het save gamescherm. Ga dan in DOS naar de directory save en tik het volgende in (tik na elke regel op Return. Tik ook op Return als er Return staat):

```
Debug
Enter
NSATAN.G0
L
E 010D 77
W
Q
```

Start het spel nu op en laad het gesavede spel. Nu heb je bijna 2 biljoen dollar.

Zombies eat my neighbours

(MEGADRIVE)
Levelcodes van J. uit Kampen:
1. RYZJ
2. QBRX
3. TCFR
4. CMLH

LINK - THE FACES OF EVIL (CD-I)

Enkele tips over hoe je de eindbazen kunt verslaan, met de complimenten van Johannes uit Marrum.
GORONU - Je kunt Goronu verslaan met de firestones. Als je drie keer gegooid hebt, laat hij een bel achter waarmee je vliegende wezens een tijdje kunt verstenen of verstarren.
HARLEQUIN BAZAR - Om Harlequin te verslaan moet je net naast de pijpleiding gaan staan die het speelveld in tweeën deelt. Nu moet je je verdedigen met het schild. Wacht tot Harlequin binnen steekafstand is en prik hem een paar keer met het zwaard.
MILITRON - Versla Militron door op z'n hoofd te slaan met het zwaard. Je krijgt de Winged Helmet waarmee je een tijdje kunt vliegen.
GLUTKO - Om Glutko te verslaan moet je wachten tot hij naar je toe komt lopen. Pak dan een bom en gooi die naar hem toe. Je krijgt 'The Book of Koridai' waarmee je Ganon kunt verslaan.
LUPAY - Je kunt Lupay doden door zijn schot te weerkaatsen met het reflecterende schild.

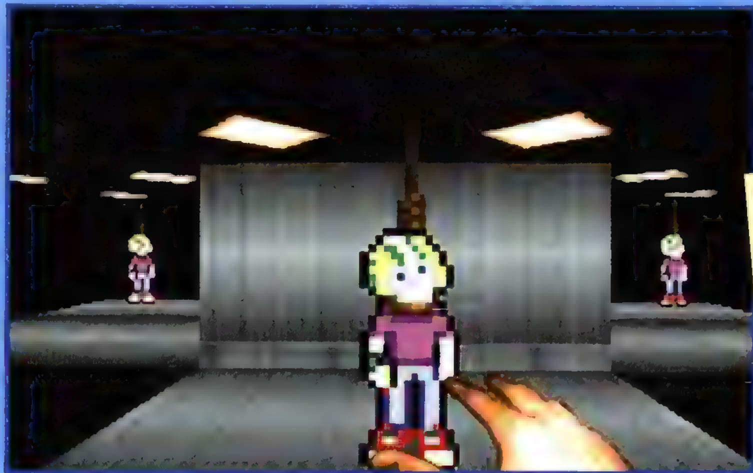
WOLFENSTEIN

(SNES) Andre uit Numansdorp stuurde ons een videoband waarop je een programma kunt zien dat op een heel fraaie manier onder meer info geeft over hoe je in Wolfenstein 3D voor de SNES alle wapens krijgt. (Druk tijdens het spel op START, R, OMHOOG, B, A). Heel mooi wat je gemaakt hebt, Dre. Ga vooral zo door.



Doom 2

(PC)
Zoals beschreven stond in de review van Doom 2, gelden hiervoor bijna alle cheatcodes van Doom 1. De enige die is veranderd, is de code om dwars door muren enzo te lopen, de no clipping mode. Voor deel 2 is dat: idclip. Bedankt, Rogier uit Papendrecht.
Thijs uit Raamsdonk en Dennis uit Amsterdam laten weten: Doom 2 bevat twee Wolfenstein levels (identiek aan episode 1: level 1 en episode 1, level 9). Je kunt de eerste bereiken via een geheime uitgang op level 15: The Industrial Zone. De tweede bereik je via een geheime uitgang in het eerste Wolfenstein level. Eenvoudiger is het natuurlijk om de levelskip te gebruiken (idclev31 en idclev32). Om level 32 te kunnen verlaten moet je de 4 opgehangen Commander Keens opzoeken en ze alle 4 neerknallen.
Gijs uit Huizen vraagt zich af hoe de eindbaas uit Doom 2 af te maken. Gijs, 100 keer schieten met de BFG9000 of het plasmageweer haalt niets uit. Wat je moet doen is de schakelaar in de vorm van een doodshoofd overhalen. Dan gaat er een soort stellage omhoog vlak voor het enorme hoofd van de hellebaas. Deze stellage kan omhoog en omlaag. Ga erop staan en schiet raketten in het gat in het hoofd van de baas. Het lastige is dat je er overheen schiet als de stellage op z'n hoogste punt is. Je moet daarom schieten terwijl de stellage nog aan het stijgen is. Neem er de tijd voor (als je tenminste zo lang kunt overleven): je zult meerdere keren naar beneden moeten springen om weer omhoog te kunnen gaan en zodoende nog wat extra raketten af te vuren. Het kan lang duren, maar het loont de moeite. Na afloop krijg je nog eens te zien hoe alle Doom-wezens, inclusief jezelf, doorgaan.





Terminator 2

(SNES)
Jan uit Harlingen schrijft dat T2 - the arcade game op de SNES haast niet uit te spelen is. Maar hij heeft een oplossing: druk bij het titelscherm op: links, omhoog, rechts, omhoog, 3x links, rechts, 2x omlaag. Je hoort dan een schot (als je dit gedaan hebt voordat het titelscherm vervaagt). Wacht dan tot het today's best scherm verschijnt en druk dan: rechts, 2x omhoog, links, 3x rechts, links, 2x omlaag, rechts, omhoog. Je hoort weer een schot klinken (ook weer doen voordat het scherm vervaagt). Als je nu begint te spelen en tegelijk op L en R drukt, heb je de missie gehaald. Dit kun je, aldus Jan bij elk level doen, al is het bij het Cyberdyne level beter om alles te vernietigen in plaats van te skippen.





Micromachines (Game Gear)

Een verborgen spel bij Micromachines op de Game Gear, dat ontdekte George ut Landhorst toen hij bij het Codemasters scherm op start drukte en deze knop ingedrukt hield totdat het scherm verdween en er een groen scherm voor in de plaats kwam. Vervolgens sloot hij een tweede Game Gear aan met behulp van een Game Link-kabel en zag tot zijn verbazing dat hij het spel Squinky Tennis kon gaan spelen. Cool.

EMPIRE STRIKES BACK (SNES)

Allerlei codes om met meer gemak tegen de duistere krachten van het heelal te vechten kregen we van Lukasz uit Amsterdam en van Rob, zoals zovelen uit het plaatsje Onbekend. Druk de codes in tijdens het titelscherm. Als je dan Darth Vader "impressive" hoort zeggen heb je het goed gedaan. Na elke code ook nog START indrukken.
Oneindige Thermal's: A, X, B, X, X, A, Y.
Force kracht: X, B, B, Y, X, A, A, X
Power: A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X
Level overslaan: druk gewoon op START van controlpad 2 tijdens het spelen.
Onzichtbaar: A + B + Y +X + SELECT tegelijkertijd indrukken op controlpad 2 tijdens het spelen.
99 levens: X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, X, Y
Laatste baas (Darth Vader): A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X.
Man in zwart: A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X.
Debug menu: druk op controlpad 2 L en R tegelijk in.
Zeven continues: X, Y, A, B, X, X



INCA

(CD-I) Alle laadcodes voor CD-Inca ontvingen we van Niels uit Scherpenzeel.

1. 472776
2. 527377
3. 318724
4. 449842
5. 463868
6. 745379
7. 882133
8. 971411
9. 271164
10. 946466
11. 179815

Bart en Albert stuurden ook Inca-codes, die heel anders zijn, wellicht omdat deze voor 5 levens zijn:

2. 927276
3. 472677
4. 427824
5. 449842
6. 536168
7. 381775
8. 118843
9. 863121
10. 272154
11. 181896

STAR WING (SNES)

Van Robin uit Amsterdam en van Vincent uit Spijkenisse ontvingen wij de volgende tip over Star Wing. "Er is een fruitautomaat level op level 3-2. Als je het level start, schiet dan op de tweede grote grijze asteroïde die op je af komt en laat deze exploderen. Daarna zal er een starbird verschijnen, ga in zijn bek en je komt bij de fruitautomaat. Daar kun je mee spelen door op de arm en de knoppen te schieten. Wanneer je drie zevens verzameld hebt, zie je het spel als een film."

HOTEL MARIO

(CD-I) In het oktobernummer stond al een geheime gang in het hotel. Nog een geheime gang werd gevonden door Falco uit Heerde: hotel 3, stage 5, deur op bovenste verdieping. Vandaar word je naar hotel 6, stage 8 gezogen.



BUBSY THE BOBCAT (SNES)

De codes voor de levels van Bubsy The Bobcat, gedoneerd door Kenner uit Mortsel (B.):

1: JSSCTS
2: CKBGMM
3: SCTWMN
4: MKBRLN
5: LBLNRD
6: JMDKRK
7: STGRNT
8: SBBSHC
9: DBKRRB
10: MSFCTS
11: KMGRBS
12: SLJMBG
13: TGRTVN
14: CCLDSL
15: BTCLMB
STCJDH



LEVEN

MEGAMAN X

(SNES) Een bericht van Raymond uit Hellevoetsluis. Als je een Streetfighter Ryu/Ken vuurbal wil hebben, de zogenaamde Hadoken, dan moet je het volgende doen: begin het spel en verzamel alle hart- + energietanks van de eerste 8 levels. Maak de tanks vol. Ga naar de Armored Armodillo stage. Ga aan het eind van het level omhoog, dat wil zeggen: spring aan het eind (waar Megaman van de mijnkar springt) naar de overkant op de klif. Pak daar de energiecapsule onder de overhangende rots en gebruik ESCAPE (staat in wapenlijst). Herhaal dit vijf keer. Bij de vijfde keer zie je Doctor Light staan in een speciaal kamertje. Laat Megaman daar naar binnen gaan en hij krijgt van de Doctor dat speciale wapen (waarmee hij alleen kan schieten als de energiemeter helemaal vol is.)
Volgens Sebastiaan uit Hellevoetsluis werkt de vuurbal hetzelfde als in Streetfighter 2, dus: in een vloeiende beweging omlaag, schuin omlaag, naar voren, naar voren en vuur!
Willem uit Purmerend voegt daaraan toe: Wanneer Capcom in beeld verschijnt, druk dan op R, omhoog, L, Y, B. Als het gelukt is, komt er een ander scherm dan het titelscherm.

Hierop kun je je levenslijn en wapenlijn van elk wapen zo instellen dat het nooit opraakt. En Vic uit Nuenen (inderdaad perfecte tekeningen, Vic) weet hoe je meer levens kunt krijgen. Ga naar het level van Armored Armadillo en zorg dat je het karretje in het begin misloopt. Loop de helling af en let goed op de robots die je tegenkomt. Je komt op een gegeven moment een Bubble Bat tegen (een soort vleermuis die een klapwiekend geluid maakt.) Schiet deze Bat kapot en loop het scherm uit. Loop terug en schiet hem weer kapot en blijf dit herhalen. Je krijgt dan regelmatig een extra leven!
Voor het geval je toch liever in een keer alles haalt, gebruik dan eens een van de volgende codes:

8447
4666
6156

6257
2178
8756

6836
3342
7748

4271
4727
6321



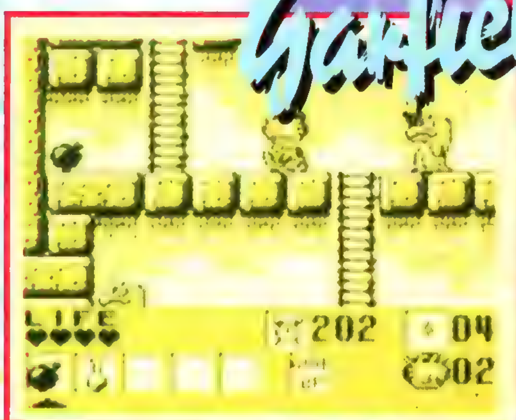
DUNE 2

(MEGADRIVE)
Codes, codes en nog eens codes, met de groeten van Erik uit Den Haag. Achtereenvolgens staan ze er voor de Harkonnen, de Ordos en de Artreides.
level 2: DEMOLITION - DOMINATION - DIPLOMATIC
level 3: SPICESATYR - SPICESABRE - SPICEDANCE
level 4: BURNINGSUN - ARRAKISSUN - ETERNALSUN
level 5: DARKHUNTER - COLOHUNTER - DEFTHUNTER
level 6: EVILMENTAT - WILYMENTAT - FAIRMENTAT
level 7: ITSJOEBWAN - SLYMELANIE - ASHLIKENNY
level 8: DEVASTATOR - STEALTHWAR - SONICBLAST
level 9: DEATHRULER - POWERCRUSH - DUNERUNNER

STREETS OF RAGE 3

(SNES)
Van Thomas uit Santpoort de volgende truc: Om de baas Shiva te spelen, speel je totdat je bij Shiva bent. Zodra je die hebt verslagen, moet je de B-knop ingedrukt houden, tot het volgende level. Laat je dan verslaan en kies continue en voila: Shiva staat bij de andere vechters. Toevallig werd deze tip ook opgestuurd door Stefan, Youri en Harry uit Alkmaar. Maurice uit Zeewolde en Daan uit Amsterdam melden over de razende straten: Als je Roo wilt spelen vanaf het begin van het spel, druk dan tijdens het titelscherm op B + Omhoog en dan op start.

Garfield



(GAME BOY)
De levelcodes, ingezonden door Marcel uit Eindhoven.
2. LFBD
3. VCSB
4. TRFF
5. ZFRG
6. MGSF
7. QDCZ
8. KCNG
9. TRBD
10. LGCK
11. WGRD
12. TCMF
13. RBCN
14. NBMF
15. GPBL
16. RBCT





EEUWIG LEVEN

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

(SNES)
Dreamteam: AABYYXX
Curve Ball: BARBYL
Superkick: BABBBBBBBB
Super offense: RRRRRLR
Invisble balls: YYYXAAAB
Super goalie: AAAAAYYYYY
Met dank aan Joost uit Winschoten en Tommy uit Hoofddorp.
Van Joël uit Rotterdam komen de volgende playoffs passwords :
Halve finale : Nederland - Zwitserland : INDBXOO93
Finale: Nederland - Italië : INDBX6IGS
Halve finale : Duitsland - Bolivia : ZDVBQ36TV
Finale: Duitsland - Griekenland : ZDVBQ7JO7
Halve finale: Italië - Zweden: 2BOBS5G4A
Finale: Italië _- Duitsland: 2BBOBSGJ#+
Halve finale : Brazilië - Rusland : ZH#BGIG3F
Finale: Brazilië - Bolivia : ZH#BG7H#5
Halve finale: Argentinië - Griekenland : 375WB3G6Q
Finale: Argentinië - Japan : 375WB7JB+
En de competitie wedstrijden:
2E wedstrijd: Nederland - Nigeria: VOKBXCHH5
3E wedstrijd: Nederland - Zweden: VOKBXF243
4E wedstrijd: Nederland - Argentinië: VOKBXH2PGA
5E wedstrijd: Nederland - Australië: VOKBXK2RM3
6E wedstrijd: Nederland - Columbia: VOKBXNJS09V
7E wedstrijd: Nederland - Zwitserland: VOKBXP2SDT+
(2E keer) 8E wedstrijd: Nederland - Ierland: VOKBXSJSCBN
(2E keer) 9E wedstrijd: Nederland - Nigeria: VOKBXVJSOVN
(2E keer)10E wedstrijd: Nederland - Zweden: VOKBXX2SCQ+H
(2E keer)11E wedstrijd: Nederland - Argentinië: VOKBXZ2SCP667
(2E keer)12E wedstrijd: Nederland - Australië: VOKBXI2SCP24F
(2E keer)13E wedstrijd: Nederland - Columbia: VOKBX3JSCPINH
(2E keer)14E wedstrijd: Nederland - Zwitserland:VOKBX42SCPIXQN
Joël voegt er nog een handige tip aan toe: "Als je echt niet kunt winnen moet je, als de vijandelijke keeper de bal heeft, voor z'n neus gaan staan. Als je goed staat (iets van hem af), dan schiet hij tegen je aan, hoewel hij ook vaak langs je heen schiet. Als je de bal hebt, schiet dan meteen, dan gaat hij langs de keeper het doel in.

Robocop vs Terminator



(MEGADRIVE)
Mikel uit Te Riel maakte een "Robocop vs Terminator HandBook" waaruit wij graag citeren:
Druk op start om te pauzeren. Druk dan: A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B. Als je dit goed doet, hoor je een geluidseffect. Druk dan weer op start. Nu kun je hoger springen en harder lopen. Altijd meegenomen.
Hoe krijg je tig levens zonder de Game Genie code: pauzeer het spel en druk 2x C, 2x A, 2x B, 2x C, 2x A, 2x B. Als het goed is hoor je een explosie en je wordt getransporteerd naar een geheim level. Daar krijg je een boodschap van John Botti, een van de programmeurs. Als je dit level uitspeelt ontvang je 54 levens. Kassa!
Hoe word je onverslaanbaar? Neem de Turbocop mode en start bij het trainer level. Ga met Robocop naar links en druk OMHOOG en C om omhoog te springen. Nu kom je in een geheim level, waar je alweer een geheime boodschap van een van de programmeurs ontvangt, een boodschap die je onverslaanbaar maakt.
Dan nog een waarbij je ziet hoe het spel er volgens Mikel eerst uitzag. Pauzeer het spel en druk op C, B, A, 2x B, A, 2x B, C, 2x B, 2x C, 2x B, C, B, C, A, 2x C, 3x A, 3x B, A, C, A. Ga nu weer uit pauze en je zult zien dat het leger wordt vergezeld door skeletten en allerlei moordenaars. Ook zul je een andere Game Over boodschap te zien krijgen. Tof. Alleen vreemd dat Danny uit Rotterdam meent dat het hier niet om skeletten gaat, maar om vrouwelijke terminators. Hoe verwar je een vrouw met een skelet? Wij weten het gelukkig niet.

NBA JAM (GAME GEAR)
Spelen met de sterren kan nu dankzij Narada uit Rotterdam:
Bill Clinton - ARK - 1, 2, omhoog
Al Gore - NET - 1, 2, omlaag
Chow Chow - CAR - 1, 2, links
Kabuki - QB - 1, omlaag
Scruff - ROD - 1, omhoog
Warren Moon - UW - 1, 2, start, omhoog
Weasel - SAX - 1, links
Eric Samulski - AJR - 1, 2, omhoog
Sal Divitta - SAL - 1, links
Jamie Rivett - RJR - 1, omhoog
Mark Turmell - MJT - 1, 2, omhoog, start





EEUWIG LEVEN

Vraag en antwoord

VRAAG HET DE POWER PROF

Zit je met een brandende vraag of kom je absoluut niet verder in een spel? Roep dan de hulp in van de Power Prof. Elke maand selecteert hij weer een groot aantal van jullie vragen voor zijn rubriek en met een beetje mazzel geeft hij nog een zinnig antwoord ook!

MAG DIE TV WAT HARDER?

Danny uit Sassenheim heeft een Lynx, een SNES en een MSX en is vooral gek op **Super Mario All Stars**. Over The Lost Levels heeft hij een vraag, namelijk over level 3-4 waar hij maar niet verder komt in het doolhof. De truc is om het geluid van je TV wat harder te zetten. Als je goed luistert, hoor je af en toe een bromgeluid of het geluid alsof je een muntje pakt. Het bromgeluid betekent dat je verkeerd gelopen bent. Je komt datzelfde stukje doolhof dan weer opnieuw tegen en je moet dan dus een andere weg kiezen. Als je goed gelopen hebt, hoor je vanzelf het andere geluidje.

SPINBALL

David uit Vlaardingen wil alle codes voor **Sonic Spinball**. Ik hoop dat je een Game Genie hebt, David, want dat zijn de enige codes die ik voor je heb gevonden: AFBT-5N7G laat je op level 2 starten, AKBT-5N7G op level 3 en APBT-5N7G op level 4. Met code AZBT-4AHR start je met vijf levens, met AXBA-4A4T met oneindige levens. Met de codes 3J9A-4CHR + 3J9T-4CAA krijg je een extra leven na iedere 30 miljoen punten, met 869A-4AHR + B69T-4AAA zelfs na iedere 1 miljoen.

VIERDE FLESJE

Ook het SNES-spel **Zelda 3** stelt heel wat lezers voor problemen. Roel uit Munstergeleen bijvoorbeeld, die slechts drie van de vier flesjes weet te vinden. Het vierde flesje kun je vinden in de lichte wereld, Roel. Hiervoor moet je bij het huis van Link naar rechts lopen. Je komt dan bij een brug. Onder die brug ligt een ventje te slapen die je het flesje geeft. In de flesjes kun je de volgende dingen stoppen: een fee, een bij, blauwe of groene magic. Roel's volgende vraag gaat over de staf van Byrna. Die kun je vinden in de donkere wereld waar je de eerste keer een konijntje bent geworden. Hier moet je recht van de berg aflopen en de grot ingaan. Aan het einde van de grot ligt de staf. En tenslotte: het gat bij Ganon kun je niet inkomen.

Leroy uit Kootstertille vraagt zich af wat je met het vijvertje in het dorp in de donkere wereld kunt doen (de plaats waar in de normale wereld de flessenverkoper zit). Het antwoord is simpel Leroy, hier kun je helemaal niets speciaals mee doen. En ook wat betreft de level select voor **Turtles 4**: Turtles in Time heb ik slecht nieuws voor je, want die bestaat niet.

DE TWEEDE RONDE

John uit Breda zit ook al vast in Zelda, in dit geval in **Zelda 1**. De tweede ronde van level 2 vind je op de plaats waar in de eerste ronde de blauwe ring lag. En dan had John ook nog een probleempje in **Zelda 3**, want daar lukt het hem niet in de skelettenkerker te komen. Het probleem is, dat ik geen flauw idee heb over welke kerker je het hebt, John. Hetzelfde probleem heb ik met een vraag van Sjoerd uit Wageningen. Die wil namelijk weten hoe hij de eindbaas van Zelda verslaat op de Game Boy. Er zijn er zes, Sjoerd, dus stuur even een briefje welke je precies bedoelt!

TWINTIG SPELLEN

Roy uit Ospel pakt het meteen groot aan, want hij wil tips over een stuk of twintig spellen. Okay, een paar zal ik er beantwoorden, maar de rest van de brievenschrijvers moet ook aan de beurt komen, Roy. Voor **Tetris** (Game Boy) heeft de Power Prof behalve de tip die we al in PU 2 van dit jaar gaven nog wat Pro Action Replay codes gevonden. Met 0101-A9FF blijf je steeds op het zelfde level, met 0C0C-13C2 vallen er alleen vierkante blokken en met 010X-C2FF start je op het level dat je bij X invult.

Voor **Megaman** (Game Boy) heb ik deze passwords voor je:



Cutman: A4 B3 C4 D3 D4
Iceman: A1 A2 B2 B3 D4
Elecman: A2 A4 B3 D1 D2
Fireman: A1 B1 B2 C4 D2
Iceman en Cutman: A1 A3 A4 B4 D2
Iceman en Elecman: A1 B4 C1 D2 D4
Iceman en Fireman: A2 B3 D2 D3 D4
Cutman en Elecman: A1 A3 B1 B3 D3
Cutman en Fireman: A2 B2 C3 D1 D3
Elecman en Fireman: B2 B4 C1 C3 C4
Iceman, Elecman en Fireman: A2 A3 C1 D2 D3
Iceman, Cutman en Fireman: A1 A2 B3 C4 D4
Cutman, Elecman en Fireman: A3 B2 B3 B4 C4
Dr. Wiley: A2 A3 B4 C2 C3

Voor **Star Wars** op de NES zijn de volgende tips:
Ga naar de grot van Obi Wan Kenobi en loop als je daar binnen gaat eerst naar het grote platform rechts. Spring naar het grote platform daar rechts onder en vervolgens naar het lange platform daar weer rechts onder. Spring nu naar links tegen de muur aan en je merkt dat je door die muur heen kunt. Ga naar links en je vindt extra levens. Loop weer naar buiten en ga weer terug naar binnen om nog meer extra levens (maximaal 7) op te pikken.
In het liften-doolhof kun je makkelijk zonder plattegrond de weg vinden. Ga na de zwarte deur en de eerste grote sprong één lift omlaag. Vanaf dat punt neem je alleen nog liften omhoog. De dodelijke straal schakel je uit door dertien keer met Luke's pistool en zeven keer met Han's pistool in het hart van de Straal te schieten.

EEUWIG



LOST VIKING IN DEN HELDER

De geheimzinnige M. uit Den Helder heeft problemen met twee levels van **Lost Viking** op de SNES. Om te beginnen komt hij in level 36 de eerste twee exits wel door, maar bij het laatste deel gaat het steeds mis. O.K. daar gaat ie dan, in deze stap voor stap beschrijving staan V1, 2 en 3 steeds voor Viking 1, 2 en 3. V3: schild omlaag. Rechts. Pak bom. Blokkeer alien. V2: Rechts. Dood alien. V3: Rechts. Blokkeer alien. V2: Rechts. Dood alien. V1: Rechts. Ladder op. Spring rechts over ladders naar rode sleutel (klim naar onderkant van ladder, spring recht omhoog, stuur dan naar volgende ladder en druk op Omhoog op joypad). Spring naar links over ladders. Ladder omlaag. Rechts naar slot. Gebruik rode sleutel. Alle vikings: Rechts. Zweef omhoog via pijlen naar richel links. V3: gebruik bom om blokken op te blazen. V1: Links en vallen. Spring twee keer links over punten. Druk tijdens tweede sprong op knop. Zweef omhoog naar blauwe sleutel. Rechts en vallen. Rechts naar slot. Gebruik blauwe sleutel. Ladder omhoog. V2 en V3: Links en vallen. Ladder omhoog. Alle vikings: gebruik teleporter. V1: Spring omhoog in geheime doorgang. Spring over alien heen. Links naar de muur. Omlaag langs verborgen ladder. Pak voedsel. Rechts. Breek door muur. V3: Links. Ladder omhoog. Blokkeer alien. V2: Links. Ladder omhoog. Dood alien. V1: Links. Ladder omhoog. Alle vikings: Ladder omhoog. V1: Spring rechts over straal naar gele sleutel. Spring links naar slot. Gebruik gele sleutel. Alle vikings: links naar de exit. En dan zat M. ook nog vast in level 37, waar hij de rode sleutel niet kan vinden. Ik weet natuurlijk niet precies waar je bent gebleven in dat level, maar misschien dat dit je helpt: op een gegeven moment bereik je via een springveer een teleporter, waar alle vikings door heen moeten. Je komt dan als je naar rechts gaat bij Tomator, die je aanvalt volgens een vast patroon. Dat patroon is twee bommen, twee lasers, dan naar de tegenovergestelde zijde van het scherm lopen en dit herhalen. V1: Wacht totdat Tomator naar rechts loopt, loop dan zelf naar rechts en laat je vallen. Ram Tomator van achteren de elektronische straal in. Als hij de straal niet raakt. moet je vlak bij hem gaan staan. Spring nadat hij twee bommen heeft afgevuurd op de ladder om de lasers te ontwijken. Wacht totdat ie weer gaat lopen, spring dan achter hem en ram hem weer. Je moet Tomator vier keer raken om hem te verslaan. Pak nu de rode sleutel (!) en ga links naar het slot. Gebruik de rode sleutel. Nu red je het verder wel, neem ik aan.

MAARTEN DE ACROBAT

Maarten uit Alkmaar zoekt een cheat voor het SNES-spel **Aero the Acro-Bat**. Hier heb je de stage select voor dit spel. Voer op het start/options-scherm de volgende code in: Omlaag, A, Omlaag, Y, Omlaag, A, Omlaag, Y. Als het goed is hoor je een bel. Druk nu aan het begin van een level (als Aero tevoorschijn komt) op Start om het spel te pauzeren. Druk nu op de volgende knoppen: Omhoog, X, Omlaag, B, Links, Y, Rechts, A, L, R. Speel weer verder. Zodra je nu in hetzelfde level tegelijk Start en Select indrukt, ga je naar het volgende level.

HYPER BOY JACO

Jaco uit Monster las laatst iets over de Hyper Boy, een apparaat van Konami waarmee je je Game Boy zo ongeveer in een speelautomaat verandert. Hij kon hem alleen in geen enkele winkel vinden. Inmiddels moet dat een stuk beter zijn Jaco, bij Bart Smit hebben ze 'm op voorraad of ze kunnen 'm bestellen. De prijs is ƒ 119,95.

IRRITANTE IJSBLOKJES

Remco uit Woerden heeft last van irritante ijsblokjes die hij niet kapot krijgt in **Zelda** op de Game Boy. Om die weg te krijgen heb je de toverstaf nodig, Remco.

USE THE FORCE, DIRK

Dirk uit Maastricht had een vraag over **Super Empire strikes back**. Hij wil namelijk bij het begin van het spel wat sterker zijn. Dat kan Dirk en wel op de volgende manier. Voer deze code in op het titel/selectionscherm om met alle Jedi-krachten te starten: X, B, B, Y, X, A, A, X. Voor 99 levens gebruik je deze code: X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y. Een onbeperkt aantal thermische bommen krijg je als volgt: A, X, B, X, X, A, Y. Om direct het laatste gevecht met Darth Vader aan te gaan toets je in: A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X. Een combinatie van onbeperkte thermische bommen en alle Jedi-krachten is: A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X. Je hoort Darth Vader nu 'Impressive' zeggen. Als je hierna tijdens het spelen de L- en R-knoppen van controller 2 tegelijk indrukt, kom je in de debug-mode. Hier kun je een area kiezen, het aantal levens instellen, een wapen kiezen en dergelijke. Door tijdens het spelen op Start te drukken op controller 2 speel je de hele stage meteen uit. Typ deze codes op het titelscherm voordat de demo begint: A, B, A, B, A, B, A, B voor de credits en A, A, B, B voor de high scores. En dan heb ik tenslotte nog wat Pro Action Replay codes voor je. De code 7E01-AC03 geeft je oneindige levens, terwijl 7E0C-F620 je onkwetsbaar maakt.

PAARS

Jazeker heeft de Power Prof nog tips voor het MegaDrive-spel **Bart vs the Space Mutants**, trouwe lezer (zo zie je maar weer dat slijmen helpt!) Roel uit Oostrum. Een heleboel lezers blijken het kleuren van de luifel boven de winkel nogal een probleem te vinden. Dat gaat als volgt: koop in een van de winkels een stuk gereedschap (bacosleutel) en loop naar buiten. Naast de te kleuren luifel staat een brandkraan. Ga hier achter staan en gebruik het stuk gereedschap dat je zojuist gekocht hebt. Als je op de goede plaats staat, wordt de luifel vanzelf paars gespoten.



BESTE POWER KID...

Hoezo, beste Power Kid? Je denkt toch niet dat die zielige Power Kid jullie brieven beantwoordt, hè? Het is dat ik in een goede bui ben, want anders kon je wel fluiten naar de antwoorden op je vragen, Richard uit Leiderdorp! De bazen in **Mega Man 4** (NES) moet je in deze volgorde verslaan:
1. Toad Man, 2. Bright Man, 3. Pharaoh Man, 4. Ring Man, 5. Dust Man, 6. Skull Man, 7. Dive Man, 8. Drill Man.

LEVEN

Vraag en antwoord

INDY INDY INDY INDY INDY INDY INDY

Over het PC-adventure **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** heeft in een eerdere Power Prof-rubriek al eens het een en ander gestaan. Denk nu niet dat daarmee een einde kwam aan brieven over Indy. Nee hoor, de Power Prof heeft de problemen blijkbaar zo goed opgelost dat ie nu drie maal zoveel brieven binnenkrijgt over dit spel. Daar gaan we dus weer.

Andrew uit Capelle a/d IJssel zit vast bij de dig site. Je komt daar trouwens twee keer, Andrew, maar ik neem aan dat het om je eerste bezoekje gaat. In de dig site moet je over Plato's Lost Dialogue praten met Dr. Bjorn (geen familie van onze Bjorn) Heimdall. Hij zal je zeggen dat je met Costa en Sternhart moet praten. Ga vervolgens echter eerst naar Tikal. Na je bezoek aan Tikal kom je dus nog een keer terug op de dig site, waar de dokter inmiddels is doodgevroren. Je moet nu de orichalcum bead gebruiken op de eel head. Pak de eel figurine en vlieg naar de Azoren.

Ronald uit Hoek wil (volgens hem mede uit naam van een hoop andere PU-lezers) weten wat je moet doen als je de Wereld-, Maan- en Zonnesteen hebt. Oké, vanaf het punt dan dat je Sophia weer tegenkomt: geef haar de orichalcum beads en de gouden kist. Ga naar het noorden en door de deur. Ga door het hek en loop rond totdat je in een kamer met een afbrokkelende muur komt. Gebruik de orichalcum detector. Gebruik het ship rib op de afbrokkelende muur. Gebruik alle drie de stenen op de spindle (kijk in Plato's Lost Dialogue voor de goede volgorde). Ga door de deur. Klaus Kerner zal Sophia nu meenemen. Geef hem de stenen en hij laat je met rust. Ga naar rechts en gebruik de ship rib op de muur. Ga naar buiten en naar de onderzeeër. Als het goed is, beantwoord dit ook meteen een deel van de vraag van Jurgen uit Ossendrecht, al heeft die aan z'n inventaris te zien nog wel wat zaken gemist in dit adventure. Oh en Jurgen, Sophia zit in het labyrint opgesloten in een cel, maar daar kun je d'r gewoon laten zitten!

En dan hebben we nog Michael uit Den Haag, die voorbij de ruïnes van Knossos op Kreta wil komen. Ga na aankomst naar rechts en volg het pad. Ga de brug op en helemaal door naar links. Pak het meetinstrument. Ga nu omlaag naar de opgraving. Onderzoek alle ruimtes totdat je bij een mural komt (bij ieder spel trouwens op een verschillend plek!). Ga nu naar buiten en zoek de grote horens in het midden van de opgraving. Kijk naar de steen links van de horens en je ziet een beeld. Gebruik het meetinstrument hierop. Richt het vizier zo dat het naar de linker horen wijst. Klik op het kruis en je ziet een stippellijn met een 'X'. Kijk naar de steen rechts en doe hetzelfde. Je ziet nu een kruis op de grond. Graaf hier met de ship rib en pak de Moonstone.

Bart uit Purmerend heeft moeite om Trottier de Sunstone af te troggelen. Dat gaat als volgt: praat met Trottier (de grijze man in het bruine pak). Vertel hem dat je Indiana Jones van Barnett College bent. Als je hem vertelt dat je de grootste avonturier bent, zegt ie dat je op moet rotten. Ga dan naar het hotel en praat met Sophia. Zij geeft je de tip om de naam van Nur-Ab-Sal te laten vallen. Ga terug en praat weer met Trottier. Vertel hem dat Nur-Ab-Sal je gestuurd heeft. Hij zal je een vraag stellen over Atlantis. Het antwoord daarop kun je vinden door Plato's Lost Dialogue te lezen. Vraag hem vervolgens mee te komen naar Madame Sophia. Vertel hem niet dat Madame Sophia wijsheid wil ruilen of dat ie een grote show te zien krijgt. Zorg gewoon dat ie met je meegaat naar de hotelkamer. Laat Sophia hem in de kamer bezighouden. Open het kastje onder de spiegel en pak de zaklantaarn. Pak het laken. Open de fuse box. Trek aan de circuit breaker en de lichten gaan uit. Gebruik het laken, de zaklantaarn en het masker (in die volgorde!). Trottier schrikt zich rot en rent weg, maar vergeet de Sunstone! Ga nu naar buiten, pak een taxi en vlieg terug naar Algiers.



HET IS EEN MIRACLE!

Jurgen en Kurt uit Aarschot en Antoine uit Bruinisse willen alle drie tips voor het Master System-spel **Alex Kidd in Miracle World**. Dit is een manier om een continue te verdienen, normaal is het bij dit spel namelijk zo dat je opnieuw moet beginnen als je al je levens bent kwijtgeraakt. Je hebt wel minimaal $ 400 nodig om het te laten lukken. Als je 'Game Over' op het scherm ziet, hou je op je joypad Omhoog ingedrukt en druk je acht keer op knop 2. Je kunt nu gewoon verder spelen vanaf dat punt.

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.

Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met Bon Bec Media Nederland B.V., Simon van der Meijden, 01830 - 34110; fax 01830 - 33533

SEGA

Te koop Sega 16-bit spellen: o.a. NBA Jam, Sonic III, Asterix. Tel.: 03408-82805, Sander.

Te koop: Game Gear + TV tuner + adapter + accu + vergrootglas + GG tas + 10 spellen (o.a. Sonic I + II, Batman Returns, Columns, Sonic Chaos). Alles bij elkaar ƒ 500,-. Tel.: 04118-3161, Maarten.

Te koop: Master System + lichtphaser + adapter + 7 spellen voor ƒ 250,- (of minder). Ook te ruil voor MegaDrive superspellen: Super Thunder Blade, The Simpsons, Altered Beast en Alien Storm (2 van mij, voor 1 van jou). Tel.: 046-331435, Daniel (Stein).

Te koop/te ruil: Sega Menacer incl. batterijen + 6 Menacer spellen, 2 mnd. oud. Incl. gebruiksaanwijzing en boekjes. ƒ 55,-. Ook te ruil tegen een Sega six button control pad. Tel.: 05278-4294, Sander (werkdagen tussen 16.00 en 20.00 uur).

Te koop: MegaDrive met 7 spellen (Sonic 1, 2, Wonderboy in Monsterland, Shining in the Darkness, Atomic Runner, Quackshot en Cyborg Justice. Alles met hoes en beschrijving. ƒ 400,-. Tel.: 03465-71027.

Te koop voor de MegaDrive: The Revenge of Shinobi ƒ 69,-, Wonderboy in Monsterworld ƒ 99,-. Samen voor ƒ 149,-. Tel.: 071-322152, Sacco (Leiden).

Te ruil voor Master System de spellen: Zillion II, Champions of Europe, Sonic Chaos, Indiana Jones en The Terminator. Graag ruilen voor Donald Duck, Batman Returns of Mortal Kombat, Jurassic Park of Aladdin. Tel.: 01877-3836, Jan Ruts.

Ik zou graag mijn MegaDrive spel Batman ruilen voor: Road Rash II, Streets of Rage II, Tazmania, Mickey & Donald, Quack Shot, Rolling Thunder 2, Lotus Turbo, Rolo to the Rescue, Dragons Fury of Sonic the Hedgehog. Tel.: 030-202733, Maarten.

Te koop: Altered Beast (16b) + Road Avenger (CD) + Thunderhawk (CD) met boekjes, onbeschadigd. Totaal ƒ 135,-. Tel.: 010-4716905, Michel de Heer (na 18.00 uur).

Te koop gevraagd: jouw Mortal Kombat 1 en/of 2 voor de Game Gear. Ik ben bereid voor deze spelletjes per stuk ƒ 60,- of iets meer te betalen. Tel.: 01824-2395, Sjoerd. Bel 's avonds.

Te ruil voor de MegaDrive: Sonic 2, Addams Family, X-men en Mega Games 2. Ik wil graag 2 van die spellen ruilen voor Sonic 3 en 1 van die spellen voor TMHT Tournament Fighters, Tiny Toons, Asterix of Aladdin. Tel.: 020-6331700, Amsterdam.

Te koop voor MegaDrive: z.g.a.n. Fifa International Soccer ƒ 100,- of ruilen tegen NBA Jam, Mortal Kombat 1 en 2 of Ultimate Soccer. Tel.: 05120-31621.

Te ruil voor MegaDrive: Aladdin of Sonic tegen NBA Jam, Desert Strike of Asterix. Interesse? Tel.: 05970-24547, Wouter Uil.

Te ruil voor MegaDrive: Turtles Tournament Fighters of Streets of Rage 2 tegen Road Rash 2, Mortal Kombat, Super Hang On. Tel.: 05970-20501, Henk-Jaap Uil.

Te koop voor MegaDrive: Aladdin, Micro Machines, Sonic 1, T2 Arcade Game, Streets of Rage 2, Batman Returns, Road Rash 2, Biohazard Battle. V.a. ƒ 25,- per stuk. Tel.: 080-562831, Marc v.d. Logt (Nijmegen).

Te koop: Master System II + 3 spellen (Alex Kidd, Running Battle en Ninja Gaiden) voor ƒ 100,-. Tel.: 08337-9226, na 20.00 uur.

Te koop: Game Gear met 4 spellen (Columns, Sonic 2, NBA Jam, World Cup USA '94) voor Bfr. 4995 (incl. handleiding). Alles nieuw. Winkelwaarde Bfr. 8100. Tel.: 015/29.04.36, België.

Te koop voor MegaDrive: 15 spellen + menacer voor ƒ 100,-. Tel.: 01620-33161.

Te koop voor de MegaDrive: Tazmania ƒ 65,-, Super Monaco GP ƒ 50,- Splatterhouse II ƒ 65,-, Super Hang On ƒ 45,-, T2 Arcade Game ƒ 75,-. Tel.: 020-6454197.

Te koop voor Game Gear: Double Dragon, Ninja Gaiden, Streets of Rage. Drie spelletjes voor ƒ 100,-. Ook te koop: Mortal Kombat voor Game Gear. Tel.: 05700-54144, The Huân.

Te koop/te ruil 17 spellen voor de Sega MegaDrive: o.a. Ecco, Batman, Super Basketball, Greendog, Moonwalker, Toki, Altered Beast, Streets of Rage, Aladdin. Ruilen tegen: NBA Jam, World Cup '94, Sonic Pinball, Micro Machines of Eternal Champions. Tel.: 08352-44595, Freek Koerselman (na 17.00 uur).

Te koop Game Gear + adapter en 4 spellen (Sonic 1, Tazmania, Lemmings en Mortal Kombat). Alles voor ƒ 375,-. Tel.: 046-741002.

Te koop: Master System II + 7 spelletjes (o.a. Sonic, Paperboy, Spacegun en Moonwalker) en 1 controlpad. ƒ 200,- of te ruil tegen een MegaDrive + 1 spel (liefst Sonic of Street Fighter II). Interesse? Tel.: 05132-1732 (Friesland).

Te koop/te ruil 3 spellen voor MegaDrive: Golden Axe 2 ƒ 39,-, Talespin ƒ 39,-, Sonic 2 ƒ 59,-. Alle drie voor ƒ 120,-. Ook alledrie te ruil voor Fifa Soccer, Tennis of een ander leuk spel. Tel.: 04780-89705, Roy (na 15.30 uur).

Te koop Sega 16-bit spellen: Sonic II ƒ 90,-, Megagames 2 (Revenge of Shinobi, Golden Axe 1, Streets of Rage 1) ƒ 150,- en Eternal Champions ƒ 140,-. Alle spellen compleet met boekje en doosje. Tel.: 04750-19056, Roermond.

Te koop gevraagd voor de Sega Mega CD: Ground Zero Texas of Double Switch. Tel.: 072-616657, Emile Bosch (Alkmaar).

Te koop: MegaDrive + 6 spellen. Vaste prijs ƒ 400,-. Tel.: 03402-46979.

Te koop: Sega 16-bits incl. Sonic 2, joysticks, lange aansluitsnoeren + stereokabel. Org. in doos met alle boeken en toebehoren, ƒ 150,-. Tel.: 01640-47496.

Te koop: World of Illusion + Streets of Rage voor MegaDrive (in prima staat). Tel.: 01887-2829.

Te koop: MegaDrive met Ghouls 'n Ghosts, Streets of Rage II en 2 joypads voor ƒ 250,-. Tel.: 01887-3829.

MegaDrive spellen te ruil: Street Fighter II SCE, Streets of Rage II, Cliff Hanger. MegaDrive spellen te koop/te ruil: Quack Shot, Mickey Mouse (Jap.) ƒ 60,-, Jewel Master ƒ 50,-, Rambo III (Jap.) ƒ 45,-, Streets of Rage I, Space Harrier ƒ 40,-. Tel.: 030-614389, Jeroen (Utrecht).

Te koop voor de Game Gear: Streets of Rage II ƒ 59,-, Cool Spot ƒ 59,-, Mortal Kombat ƒ 69,-. Tel.: 05486-15190, Thijs Scharphof.

Te koop: MegaDrive + 1 joystick + 8 spellen (o.a. Road Rash, Sonic, Outrun, Side Pocket (soort biljartspel), California Games etc.). Tel.: 04138-76824, Sint-Oedenrode.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Tazmania met doos en handleiding tegen jouw Normy's Beach Babe-o Rama of Art of Fighting, Eternal Champions, X-men, Alisia Dragoon. De handleiding en het doosje moeten er wel bijzitten. Evt. met bijbetaling. Tel.: 05293-1724, Simon Kuipers (na 17.00 uur).

Te koop voor de Sega 8-bit: Sonic 1 ƒ 25,-, joystick ƒ 25,-. Tel.: 01170-53673, Robin (Oostburg, Zeeland).

Te koop: MegaDrive + 2 joypads + jap. converter + 6 in 1 spelcassette + 6 spellen naar keuze uit de volgende lijst: Mortal Kombat, Desert Strike, Shadow Dancer, Sonic, Phelios, EA Hockey, Thunder Blade, Mercs II, Altered Beast, Darwin 4081, Gain Ground, Leynos, XDR. Alles incl. handl. en doosje. Spellen niet los te koop. Prijs ƒ 800,- of elk ander aannemelijk bod. Tel.: 020-6331644.

Te ruil voor Master System: Alien 3, Gainground of Sonic. Te ruil voor: Afterburner, Dracula, NBA Jam of Summer Games. Tel.: 05900-14431, Koen.

Te koop/te ruil: Home Alone voor MegaDrive ƒ 25,- of ruilen tegen World of Illusion, Castle of Illusion of een ander leuk spel. Ook te koop World of Illusion voor Am. 16-bit voor ƒ 30,-. Tel.: 071-173686, Leonie Veem (na 17.00 uur).

Te koop: Sega 8-bit met 8 spellen (Sonic 1, Golden Axe, Shinobi, Populous, Ghost House, Dragons Crystal, Champions of Europe (voetbal), Alex Kidd in Miracle World (ingebouwd) + 2 controlpads. Dit alles voor ƒ 349,-. Tel.: 05941-2008.

Te koop: Game Gear + TV tuner + vergrootglas + 11 spellen (o.a. Mortal Kombat, Sonic 1 en 2, Donald Duck, Streets of Rage, Shinobi 2 en Alien 3). Prijs in overleg. Tel.: 04975-74521, Auke.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Mega Games 1 en Sonic Spinball. Met originele verpakking ƒ 75,- per stuk. Te ruil tegen Addams Family, California Games of Virtual Bart. Tel.: 071-173686, Miralda (na 16.00 uur).

Te koop Sega 8-bit spellen: Sonic 1 ƒ 39,-, Sonic Chaos ƒ 59,-, Tecmo World Cup 1993 ƒ 69,-, Super Monaco GP II ƒ 29,-. Alle spellen samen voor ƒ 179,-. Uiteraard met boekjes en doosjes. Tel.: 04780-87512, Rob.

Te koop: Master System 2 + 6 spellen (o.a. Sonic 1, Sonic Chaos en Terminator 1) + 2 controlpads. Alles voor ƒ 300,-. Tel.: 05430-15792, Almer.

Te koop voor de MegaDrive: Desert Strike of te ruil tegen Asterix. Tel.: 05164-1640, Jorrit (Friesland). Na 17.00 uur.

Te koop voor de Game Gear: Sonic Chaos 2, Micro Machines, Jungle Book, 4 in 1 pack. Niet duur. Tel.: 05110-74220, Arjen.

Te ruil voor de MegaDrive: Corporation, James Pond 2, Two Crude Dudes, Sonic 1, Fatal Fury, Streets of

Rage I, Pac-mania 2. Japanse spellen: Toejam & Earl, Super League Baseball. Deze spellen wil ik ruilen tegen: Muhammed Ali Boxing, Streets of Rage 3, Shining Force, Super Street Fighter 2, Mortal Kombat 2, Beavis and Butthead, Wonderboy 5, Syndicate, Landstalker, Road Rash 2, Virtua Racing, Shut up and Jam. Tel.: 03404-19509, Juriaan. Tussen 16.00 - 17.00 uur of 18.00 - 19.00 uur.

Te koop voor de MegaDrive de spellen: Quackshot, Ecco the Dolphin, Greendog, Talespin en Sonic 1. Prijs nog te bespreken. Evt. ook te ruil. Interesse? Tel.: 08380-10240, Arianne of Christiaan de Leeuw.

Te koop voor de MegaDrive: Fifa Soccer ƒ 90,-, European Club Soccer ƒ 80,-, Strider ƒ 40,-, NBA All Star Challenge ƒ 50,-, Aquatic Games ƒ 50,-, Barkley Shut Up and Jam ƒ 80,-, Centurion ƒ 30,-, Super League ƒ 45,-, E. Holyfields Boting ƒ 50,-, Golden Axe 2 ƒ 40,-, Formule 1 ƒ 80,-. Tel.: 03402-41017, Dennis van Rossum (Nieuwegein).

Te koop: MegaDrive incl. 2 joypads en 8 spellen (w.o. Fifa Soccer etc.). Tevens vele tijdschriften erbij. Vraagprijs ca. ƒ 350,-. Tel.: 02152-52019, Evert.

Te koop of te ruil voor MegaDrive: Jewel Master, Decapattack, World of Illusion, Batman. Prijs ƒ 50,- per stuk of ruilen tegen: Micro Machines, Lotus Turbo Challenge, Fifa Soccer of Super Thunderblade. Tel.: 045-415994, Martijn.

Ruilen: Sonic CD of Thunderhawk tegen Mortal Kombat CD of Final Fight CD (MCD) en voor de MegaDrive: Sonic of Arrow Flash tegen Streets of Rage 1 of een ander tof vechtspel (zelf komen ruilen). Tel.: 02288-4206.

Te koop: MegaDrive + 1 joypad + menacer + 8 spellen (o.a. Sonic 1 t/m 3, Mortal Kombat 1, Turtles Tournament Fighters. Prijs ƒ 700,-. Tel.: 02982-1756, Jordy (tussen 18.00 en 20.00 uur).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Altered Beast ƒ 40,- of te ruil tegen ander spel, Decapattack ƒ 50,- of te ruil tegen Revenge of Shinobi, Bob (T) ƒ 65,- of te ruil tegen Streets of Rage II. Tel.: 085-219287, Arnhem. Ik heb geen vervoer.

Te koop; Game Gear + 4 spellen (o.a. Shinobi en Streets of Rage II) + adapter ƒ 250,-. Alles incl. doosje en boekje. Tel.: 030-800348, Marcel (na 18.00 uur).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Mortal Kombat 1 en 2, SF 2 SCE, Jurassic Park, Tazmania, Greendog, Alisia Dragoon, Sonic 1. Voor de Master System: Sonic Chaos, Strider. Voor de Game Gear: Aladdin, Castle of Illusion (Mickey Mouse), Shinobi, Collumns. Gevraagd: spellen voor de MD, MS en GG. Tel.: 033-620946, Maarten de Jongh (Amersfoort).

Te ruil: Fatal Fury op de MegaDrive (1 mnd. oud) voor Eternal Champions. Tel.: 02507-15921, Dustin (Zandvoort).

Te koop: Game Gear + 5 spellen + tv tuner. Alles in perfecte staat en in doos + handleiding. Nog geen jaar oud. Prijs ƒ 400,-. Tel.: 03406-64718.

Te koop: MegaDrive met 2 controlpads, ac-adapter, netsnoer en handleiding, plus het spel Ecco the Dolphin ƒ 250,-. Tel.: 050-123479, Tim (na 17.30 uur).

Te koop voor de MegaDrive: Tazmania ƒ 40,-, LHX Attack Chopper ƒ 40,-, Fifa Soccer ƒ 70,-, Super 9 in 1 (met o.a. Rambo, Super Volleybal) ƒ 90,-. Tel.: 076-416289.

Te ruil: mijn Fifa Soccer tegen jouw Ren en Stimpy, mijn Sonic 2 tegen Thunderforce 4, mijn Aquatic Games tegen jouw Art Alive, mijn E.H. Boxing tegen jouw Road Rash II, mijn James Bond (the Duel) tegen jouw Super Battletank. Tel.: 010-4587807, Eldon. Ik kan niet voor vervoer zorgen, dus je moet wel in de buurt van Rotterdam wonen.

Te ruil: de MegaDrive spellen Terminator 1, Sonic 2 en Global Gladiators tegen Bart's Nightmare, TMHT The Hyperstone Heist, Ecco the Dolphin of een ander leuk spel. Tel.: 01720-33725, Martijn (Alphen a/d Rijn). Ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil: Master System 2 + 2 controlpads + 4 spellen (Alex Kidd, Sonic 1, Teddy Boy, Moonwalker) + adapter en antenneswitch. Alles met boekjes en doos, z.g.a.n. ƒ 250,- of ruilen voor een Game Gear + minimaal 3 spellen. Tel.: 05922-2396, Sascha Redeker. Je moet dicht bij Annen/Assen wonen.

Te koop: Sega 8-bit met 8 spellen (o.a. Mortal Kombat) en 2 controlpads. Winkelwaarde ƒ 1000,-, nu te koop voor ƒ 225,-. Tel.: 02518-56552.

Te koop of te ruil: Sonic 2, Might and Magic ƒ 35,-, James Pond 3 ƒ 50,-, Gauntlet 4, Street Fighter 2 ƒ 60,-. Ruilen voor: Daviscup Tennis, Desert Strike, Jungle Strike, Landstalker, Phantasy Star 2 of 3, Shining Force, Shinobi 3 of Populous 2. Tel.: 05987-19312, na 18.00 uur.

Te koop aangeboden: MegaDrive in zeer goede staat, ncl. 2-pads en 8 spellen (o.a. Eternal Champions, Sonic 1 + 2, Batman Returns en Pitfighter). Prijs ƒ 575,-. Tel.: 03402-34238, Paul.

Wie ruilt mijn MegaDrive spellen: World of Illusion, Sonic 1 en het Japanse Thunderforce 3 (Jap. converter nodig) tegen andere leuke MegaDrive spellen? Het liefst Virtua Racing, Wonderboy in Monsterworld of een leuk voetbalspel. Tel.: 05610-15643, Arjan Hassing.

Te koop MegaDrive spellen: Sonic ƒ 50,-, Ecco ƒ 60,-, Castle of Illusion ƒ 60,-, World of Illusion ƒ 60,-, Global Gladiators ƒ 60,-, D. Robinson's Supreme Court ƒ 60,-, Rocket Knight ƒ 65,-, Aladdin ƒ 75,-, Jurassic Park ƒ 70,-. 10% korting bij 2 of meer spelletjes. Tel.: 020-6903494, Armin.

Te koop: MegaDrive met 2 joypads en 14 spellen (o.a. Flashback, Mortal Kombat, Street Fighter II SCE. Lotus Turbo Challenge, Castlevania) voor ƒ 700,-. Tel.: 05919-49697.

Te koop: MegaDrive 2 + 3-knops en 6-knops controlpad en het spel Sonic 3. Geheel compleet met handleidingen en dozen etc. ƒ 299,-. Tel.: 01650-67609, Randy (Roosendaal). Na 17.00 uur.

Te koop: Game Gear met battery pack, adapter, opbergtas en 5 spellen (Sonic 2, Chaos, Jungle Book, Micro Machines, 4 in 1 pack). Alles i.g.st. met doosje en boekje. Prijs f 225,-. Tel.: 05110-74220, Arjen.

Te koop MegaDrive spel Wonderboy in Monsterworld f 60,-. Evt. ruilen tegen Aladdin of ander leuk spel. Tevens te koop gevraagd: Mega CD speler (moet in goede staat zijn) en F15 Strike Eagle voor de MegaDrive. Tel.: 079-317333, Cindy.

Te koop: MegaDrive + 7 spellen (Streets of Rage II, Jurassic Park, Spiderman, Sonic, Quackshot, Another World en Super Thunder Blade) + 2 joysticks. Alles compleet en in orig. doosjes + alle boekjes. Prijs ca. f 450,- (bespreekbaar). Tel.: 046-740997, Vincent.

Te koop: MegaDrive II + Mega CD, compleet met 2 controlpads en kabels, spellen voor de CD: Fifa International Soccer, Road Avenger, NHLPA Hockey '94 + 16-bit cassette's: Streets of Rage II, John Madden Football, Ferrari GP Challenge, David Robinsons Supreme Court, Sonic 1. Mega CD ca. 6 mnd. Nieuwprijs f 2000,-, nu f 1250,- (vaste prijs). Ook te koop Fifa International Soccer f 100,- en NHLPA Hockey '93 f 100,-. In 1 koop f 150,-. Beide zijn 16-bit cassette's. Tel.: 01110-16683.

Te ruil: mijn Tale Spin of EX-Mutants voor de MegaDrive tegen jouw Sonic 2, Jurassic Park, NBA Jam, Chuck Rock of een ander cool spel. Tel.: 08340-30856, Bas (Doetinchem). Na 18.00 uur.

Te koop 3 Sega 16-bit spellen: Sonic 1, Quackshot, Tazmania. Met boekjes in doos. Samen f 175,-. Tel.: 01645-2674, Björn, Putte (N-Br.).

Te koop: Game Gear, in goede staat + adapter + 3 spellen (o.a. Sonic). Alles met originele verpakking en boekjes. Prijs: tegen elk aannemelijk bod. Tel.: 04766-2956, André Bergs.

Te koop Sega 8-bit, 16 spellen: o.a. Jungle Book, Back to the Future 3, Asterix. Z.g.a.n. Nieuwprijs f 2000,-, bij mij voor f 800,-. Tel.: 04927-63800.

Te koop: Game Gear + adapter + Mortal Kombat + Sonic + Spiderman + Terminator. Nog geen jaar oud, alles in originele verpakking voor f 250,-. Tel.: 05150-19267, Sneek.

Te koop voor MegaDrive: MK, Eternal Champions, Terminator f 75,- per stuk. Sonic, Space Harrier II f 25,- per stuk. Turtles THH, Sonic 2, Monaco GP 2, Lost Vikings f 60,- per stuk. Tel.: 01158-52803, tussen 17.00 en 21.00 uur.

Te ruil: Batman voor de MegaDrive. Ik zou hem graag tegen een leuk spel willen ruilen. Het liefst met iemand uit Noord-Brabant. Tel.: 013-341846, Roel (Goirle). Bel tussen 16.00 en 19.00.

Te koop of te ruil voor de MegaDrive: Sonic 2 f 75,-, Sonic 3 f 90,-, Sonic Spinball f 80,-, Flashback f 75,-, Ecco the Dolphin f 65,-, European Club Soccer f 75,-, California Games f 30,- en 4 in 1 met Moonwalker, Thunderforce 3, Batman en Fire Shark f 150,-. Alle spellen samen voor f 575,-. Allemaal met boekje. Te ruilen voor Road Rash 2 of Desert Strike. Tel.: 04108-13049, Walther.

Te koop: Master System II + 2 joypads + lightfaser (incl. spel Operation Wolf) voor Bfr. 2.000,- of f 100,- + spellen Sonic Chaos, Asterix II, Ecco the Dolphin, Wonder Boy III, Psycho Fox, Jurassic Park, Olympic Gold, Champions of Europe, Speedball, Golden Axe, Bomber Raid, Golfmania, Psychic World, Miracle Warriors, Slap Shot, Tazmania en nog vele anderen. Spellen vaste prijs Bfr. 600,- of f 30,-. Evt. spellen ruilbaar tegen MegaDrive spellen. Tel.: 051/223895, Steve (België). Liefst na 16.00 uur.

Te koop: 16-bit MegaDrive met o.a. 8 spellen (Fifa Soccer, G-Loc, Basketbal etc.), 3 joypads (allen met turbo), Sega menacer met 6 schietspellen, Japanse adapter, gebruiksaanwijzingen aanwezig. Winkelwaarde ruim f 1450,-, nu voor f 589,-. Tel.: 01749-41871.

Ik heb voor de Sega 16-bit: Terminator 2, Sonic 2, Sunset Riders, Another World, Indiana Jones en Space Harrier 2. Ik zou deze spellen graag willen ruilen tegen: Outlander, Meanbean Machines, Prince of Persia, Zool of Lethal Enforcer (voor Indiana Jones + ander spel). Tel.: 076-656540, Tom (Breda).

Te koop MegaDrive spellen: Sonic 1 f 25,-, Sonic 2 f 40,-, Ecco f 65,-, Asterix f 65,-, Outrun f 40,-. Alles in 1 koop f 210,-. Alles z.g.a.n. Tel.: 023-373047, Robbert (Santpoort-Zuid).

Te koop: Sega 8-bit spelcomputer + 2 joypads + 8 spellen (o.a. Mortal Kombat, Sonic 1, voetbal, Indiana Jones) voor maar f 250,-. Spellen niet los te koop. Verder zou ik graag jouw Desert Strike willen ruilen tegen mijn Rambo III en/of Talespin. Tel.: 01696-74536, Ferry.

Te koop/te ruil voor Game Gear: Sonic II f 25,- en Columns 3 f 15,-. Beiden goed onderhouden of te ruil voor een race of sport spel. Tel.: 02233-1635, Dave (Anna Paulowna). Ik heb geen vervoer.

Te koop: Game gear spellen: Mickey, Wonderboy 1 & 3, Sonic, Spaceharrier. Per stuk f 45,- mastersystem spellen: Rampage, Moonwalker, Golden Axe, Wonderboy in M.L., Bonanza Brothers. Per spel f 40,-. Alle spellen + MS naar GG converter f 400,- alle spellen + MS naar GG converter + game gear + vergrootglas + ac adaptor + draagtas f 575,-. Tel: 04123-1600.

COMMODORE

Te koop: Commodore 64, nw. met cass. rec. + disk drive II + final cartridge III + joystick + 40 diskettes. Vraagprijs f 175,-. Tel.: 03408-82805, Sander.

Ik heb een Amiga 500(+) en wil graag spellen ruilen. Ik heb o.a. Sensible Soccer, Nigel Mansell en Pinball Dreams. Tel.: 01720-32362, Martijn.

Gezocht: C64, liefst met diskdrive en veel spellen. Schrijf een briefje met wat je hebt naar: M. Bais, Witte de Withstraat 3, 1901 WR Castricum.

Te koop: Amiga 500 z.g.a.n. + externe drive + 1 extra Mb geheugen + 2 joysticks + modulator en 100 diskettes f 450,-. Tel.: 08860-72183.

Te koop: Amiga 1200 met 120 Mb HD (2,5 inch) met div. games, joystick. f 950,-. Tel.: 03402-51112.

Te koop: Commodore 64 + diskdrive + joystick + ca. 80 spellen en veel boeken. Tel.: 08385-26581.

Te koop: Amiga 500 + stereo kleuren monitor + geheugenuitbreiding + muis/muismat + pyton joystick en maverick joystick + 3 disketteboxen + veel topspellen (o.a. Dune II, Flashback, Civilization, SimCity, Street Fighter, Syndicate etc.). Ik verkoop alles voor f 950,- (of elk ander aannemelijk bod). Tel.: 020-6331644.

Te koop: Commodore 64 + joystick + vele spellen + monitor + diskdrive + recorder f 150,-. Tel.: 023-288238, Sander.

Gevraagd: avonturenspellen voor de Amiga (500), zoals: Larry (3, 5 of 6), Monkey Island II, Kings Quest of Maniac Mansion II. Als ruilmateriaal heb ik geld. Tel.: 074-427808, Jasper Kolbrink.

Te koop: Amiga 2000 + VGA monitor + 3 1/5 disk drive + 5 1/4 disk drive + originele beschrijving + 100 diskettes (spellen etc.) + 2 joysticks + muis/muismat voor f 999,-. Tel.: 01835-3293, Noord-Brabant (na 17.00 uur).

Te koop: 11 spellen voor Amiga CD32 (o.a. Golf, Morph, Pinball, Labyrinth. Per spel f 40,-, alle 11 voor f 300,-. Tel.: 04780-84722.

Te koop: Amiga 500, 900 diskettes met spellen in bakken, extra diskdrive, TV modulator 520, 2 joysticks, muis, audiodraden, handleiding, 1 Mb geheugen en evt. zw/wit TV. Tel.: 02990-26427, Jan (Purmerend).

DIVERSEN

Wie wil zijn SNES met 2 controllers en Super Mario World ruilen tegen mijn Sega MegaDrive incl. Sonic 1, Golden Axe 2, een gewone en een advantage controller. Tel.: 033-617598.

Mijn Super Off Road en Wrestle Mania tegen jouw Art of Fighting. Interesse? Tel.: 03388-4047, tussen 16.00 en 18.00 uur. Woon omgeving Ede en heb geen vervoer.

Te koop: Lynx II + 30 spelletjes (allemaal met doos en handleiding) + kit case + adapter + draagtas + zonnescherm. Prijs f 999,-. Tel.: 04116-75142, Bram Platel.

Te ruil: Game Boy (incl. toebehoren) + opbergtas + adapter + nuby powerpack + 4 losse spelletjes (Paperboy, DD III, Wave Race, F15 Strike Eagle) en verzamelcass. 68 in 1. Ruilen tegen een Game Gear met enkele spelletjes. Ook nog te koop een barcode battler. Tel.: 05908-13310.

Te koop/te ruil: Sega 16-bit met 4 spellen (o.a. Ecco, Hang On) voor f 200,- of te ruil tegen 3 leuke SNES spellen. Tel.: 02503-32958, Farid (na 15.30 uur).

Te ruil: MegaDrive + 3 spellen (Streets of Rage II, Kid Chameleon, Sonic 1) + level select + game genie + 2 joypads. Dit wil ik graag ruilen tegen een SNES + 2 spellen (Mortal Kombat en Zombies of Zombies en scope). De spellen zijn bespreekbaar. Tel.: 046-750095, Roel (Geleen).

Te koop: NES + 2 controllers + zapper + aansluitapparatuur + 8 spellen + game genie. Van f 700,- voor f 200,-. Of te ruil tegen een MegaDrive + 3 spellen. Tel.: 055-224838.

Te koop: Game Boy + 7 spellen (o.a. Mario 3, Tiny Toon 2 en Parodius) voor f 300,- of ruilen tegen een Game Gear met minstens 2 spellen. Tel.: 05110-72101, Paul.

Wie heeft er voor mij Mortal Kombat 2. Ik wil er wel f 250,- voor geven. Ik wil desnoods Art of Fighting erbij geven. Interesse? Tel.: 078-149173, na 16.00 uur.

Wie heeft er voor mij Cobra Mission, Mortal Kombat of Street Fighter 2? Ik wil ze ruilen tegen Wolfenstein 1 t/m 6, Depth Dwellers, Keen 4, Spear of Destiny (Keen en Wolfenstein evt. met codes). Tel.: 05927-13140, Rutyger (15.40 t/m 18.30 uur).

Wie wil mijn spellen Super Thunder Blade en/of Revenge of Shinobi ruilen tegen 1 van de volgende spellen: Combat Cars, Robocop vs. Terminator, Street Fighter II, Mortal Kombat II, Rambo III, Asterix. Tel.: 0032-11/424710, Gregory (België).

Wie wil er met mij ruilen: Sega 16-bit MegaDrive met 8 spellen (o.a. Fifa Soccer, G-Loc, Sword of Vermilion etc.) + 3 joypads (waarvan 2 met turbo) + Sega Menacer (infra-rood pistool) met 6 spellen + Japanse adapter + aantal Sega bladen + gebruiksaanwijzingen van MegaDrive, Menacer en alle spellen. Waarde ruim *f* 1300,-. Ruilen tegen Philips CD-i met minimaal 1 spel. Tel.: 01749-41871, Dave (net buiten Den Haag).

Te koop: 5 Sega MegaDrive spellen voor *f* 300,- en 10 spellen voor de NES en Game Genie + 2 Master System spellen. Tel.: 05291-53089.

Te koop/te ruil: MegaDrive II incl. 5 spellen (Fifa Soccer, Terminator, California Games, NLPH Hockey '93 en Flasback) allemaal met complete beschrijving. Daarbij 2 joypads + RF-eenheid (MegaDrive en TV gelijktijdig ontvangen) + wisselstroomadapter + handleiding MegaDrive. Alles 3 mnd. oud. Nieuwprijs *f* 700,-, mijn prijs *f* 300,-. Ook te ruil tegen een SNES met 3 spellen (o.a. Super Mario World) en 2 joypads. Tel.: 08380-35307, Anthony (na 17.00 uur). Kan niet voor vervoer zorgen, wel over de post.

Ik wil mijn Master System II (Sega) + joystick + adapter + antennekabel + 4 spellen (o.a. Monaco Grand Prix) ruilen tegen een SNES + joypad(s) + adapter + antennekabel (+ evt. bijkoop spel(len)). Tel.: 01103-2702, Bastiaan (na 18.00 uur).

Te koop: Sega MegaDrive, 2 controllers, de spellen Street Fighter II, Streets of Rage II, Sonic II, Shinobi III, Batman Returns, The Terminator, Super Monaco GP II, Action Replay *f* 300,- of ruilen voor een SNES + 3 spellen. Tel.: 030-516426, na 17.00 uur.

Te koop; Lynx spelcomputer (Atari), incl. 11 spellen (o.a. Ninja Gaiden, IJshockey, Batman e.a.), draagtas (groot), adapter en auto-adapter. *f* 300,-. Tel.: 08850-22355, Paul.

Te koop: Adlib geluidskaart met joystick aansluiting en software voor *f* 40,-. Tel.: 05240-13200, Peter (na 19.00 uur).

Te koop: Jurassic Park *f* 80, Back to the Future III *f* 40,- (zonder boekje) en een games boek t.w.v. *f* 30,- voor *f* 15,-. Ook wil ik een van deze spellen + gamesboek ruilen voor het spel Another World. Tel.: 010-4515208, Patrick (Capelle a/d IJssel). Na 15.00 uur.

Te koop/te ruil: MK *f* 100,-, NBA Jam *f* 125,-, Super Soccer *f* 80,- of ruilen: Clayfighter, Rock 'n Roll Racing, SMK, Royal Rumble, Hyper V-Ball, Kevin K's player manager, Super Slap Shot, Boxing Legends of the Ring, Action Replay 2 (alles voor SNES) of MK2 + *f* 10,- (Game Gear, *f* 10,- bij NBA Jam). Ik ruil niet alle spelletjes voor NBA Jam. Tel.: 074-427978, Hengelo.

Te ruil: mijn SNES met Mario World, Starwing en Mortal Kombat tegen een MegaDrive met drie spellen (o.a. een goed vechtspel). Tel.: 05768-1231, regio Apeldoorn (na 17.00 uur).

Te koop/te ruil: Amiga 500p + 1 Mb geheugen + 2 joysticks + muis + 25 spellen (o.a. Zool, SF II, Flashback, Desert Strike) + DeLuxe Paint 3 (tekenprogramma) + Amiga bladen + diskdoos. Alles met handleidingen. Prijs ca. *f* 500,- of te ruil voor jouw Mega CD met min. 1 spel. Tel.: 01718-20092, na 18.00 uur.

Wie wil mijn twee spellen Street Fighter II en Super Ghouls 'n Ghosts ruilen voor Secret of Mana. Tel.: 01719-12616, Wouter.

Te koop/te ruil: Game Boy + 4 spellen (Hook, Tetris, Turtles en de Simpsons) ook een NES met 3 spellen (MB 2, Chip 'n Dale, Simpsons) en een Sega 8-bit met 4 spellen (Alex Kidd, Bubble en Bobble, The Ninja, After Burner). Prijs n.o.t.k. Te ruil tegen SNES, Amiga 1200 of 500. Tel.: 040-424206, na 18.00 uur.

Te koop of te ruil: Alex Kidd in the Enchanted Castle (incl. boekje) *f* 50,- of te ruil tegen Sonic Spinball of Mortal Kombat. Tel.: 033-621355, Bennie (na 16.00 uur).

Te koop: Atari Lynx spelcomputer + autolynxkabel + adapter + 2 spellen (Viking Child en California Games) voor *f* 150,-. Alles in perfecte staat. Tel.: 050-262698, Daniël Vermeend (na 16.00 uur).

Te koop/te ruil: Atari Lynx incl. 7 spellen (Warbirds, Electrocop etc.), een draagtas en adapter. Te koop voor *f* 350,-. Nieuw. Ook te koop Nintendo Game Boy met 105 spellen (Super Mario, Turtles enz.). Te koop voor *f* 350,-. Nieuw. Beide te ruil tegen een CD-I speler, een Amiga 500 of een SNES met spellen. Tel.: 05460-81786, Daniël.

Te koop: een Sega Game Gear met oortelefoontjes, een Master Gear adapter en een adapter voor het stopcontact en de spellen Sonic, Mortal Kombat, Chuck Rock, Wonderboy en Shinobi. Totaal *f* 275,-. Ook nog te koop het CD-I spel Link of ruilen voor een ander CD-I spel. In zeer goede staat. Tel.: 078-158024.

Te ruil: SNES (pas nieuw) met 8 spellen (o.a. Starwing, Dragons Lair, All Stars, Space Ace, Nintendo Scope etc.) die wil ik graag ruilen tegen Philips CD-I met 3/4 spellen of een Sega MegaDrive + Mega CD met 1/2 spellen. Tel.: 08859-78213, Robert (tussen 18.00 en 22.00 uur).

Te koop: Game Boy met handy boy en de spellen Super Marioland, Batman en Ceasar's Palace voor *f* 225,- of te ruil tegen Game Gear. Tel.: 072-640510, Jeroen (na 16.00 uur).

Ik wil mijn NES 8-bit met zapper, extra turbo joystick en spellen (Megaman X, Mario 1, Duckhunt, WWF, Swords & Sc., Golf) ruilen tegen SNES of MegaDrive zonder spellen. Interesse? Tel.: 01713-12042, Danny.

Te ruil: mijn Sega MegaDrive 2 (2 mnd. oud) met het spel Mortal Kombat, compleet in doos, 2 joypads, antenne kabel, audio-video kabel, scart kabel met bonnen en garantiebewijs ruilen tegen een SNES met 2 joypads en min. 1 spel. Tel.: 080-774731, Tom (Nijmegen).

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredakteur),
Ed Wiggemans (eindredakteur),
Bjørn Bruinsma, Ben de Dood,
Adam Eeuwens,Thomas Glas,
Kees de Koning, David Lemereis,
Michael Schaeffer, Laura ten Seldam

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020 - 5102346

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer EP&PP, Onno de Haan,
Yvonne Teuben

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Ed Buiskool, René Janssen,
Linda Jongejan, Rob Mekken, Rob Smit,
Bas Vijfwinkel, Harry de Waard

Fotografie
David Lemereis

Uitgever
Cor Baane

Marketing
Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementen
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m vrijdag van 8.30 tot 18.00 uur)

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

Abonnementsprijs
f 54,45 per 11 nummers (= f 4,95 per nummer). België: 1265 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**

MENS ERGER JE NIET

Vele ouders vinden computergames maar niks. In hun ogen is het schadelijk speelgoed dat hun kroost geestdood maakt. Het zijn niet alleen de "gewelddadige" spelletjes die de oudjes tegen de borst stuiten, zelfs Mario en Aladdin vormen voor hun een bedreiging. "Zit je nou alweer met dat ding te spelen! Lees eens een boek", jengelen ze als je net je record aan het verbeteren bent. Vervolgens krijg je een monoloog over hoe te gek het vroeger wel niet was en dat spelletjes zoals Mens Erger Je Niet en Domino zo leuk zijn. Waarom zou je in godsnaam dat soort prehistorische spelletjes spelen? Je loopt toch ook niet rond met een knots en een berenhuid. This is the 90's folks!

Wat bezielt hen? Natuurlijk bedoelen ze het goed maar zijn ze zo snel oud geworden dat ze vergeten zijn hoe hun ouders hun favoriete bezigheden verdoemden? Als er een nieuwe auto of wasmachine gekocht moet worden, lopen ze helemaal rood aan van enthousiasme wanneer de verkoper hun de nieuwste technische snufjes laat zien. Maar het speelgoed van de twintigste eeuw willen ze niet accepteren. Ik heb een theorie waarom ze computergames maar niks vinden; ze kunnen en snappen het zelf niet. Iedereen die in het bezit is van een spelcomputer heeft wel eens één van zijn ouders betrapt tijdens een hopeloze poging om het eerste level door te komen. Er is niets zo vernederend als door iemand die jonger en kleiner is volkomen afgemaakt te worden. Ik ben man genoeg om toe te geven dat ik uit ervaring spreek. Ik heb dan wel geen kinderen maar het is meer dan eens voorgekomen dat een klein onderkruipsel mij alle hoeeens van het scherm heeft laten zien. Het is een verschrikkelijk frustrerende ervaring om gekleed in PU-tenue (T-shirt & pet) in een arcade Primal Rage te spelen tegen een elfjarige blaag en vervolgens compleet aan stukken te worden gescheurd. Natuurlijk kost het moeite om me te beheersen en zo'n onderkruipsel niet te verminken. Maar ik blijf sportief. Ik klop de grijnzende overwinnaar op zijn schouder en wandel naar de security om hen mede te delen dat het ventje niet voldoet aan de vereiste minimale leeftijd van zestien jaar. Dat is een pas een volwassen manier om met je eigen onkunde om te springen.



HET VOLGENDE NUMMER VAN POWER UNLIMITED VERSCHIJNT 23 NOVEMBER 1994